



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2023

# Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Hendar Suhendar  
Heri Hermawan  
Setyowati

SMK/MAK KELAS X

**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**  
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel [buku@kemdikbud.go.id](mailto:buku@kemdikbud.go.id) diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

## **Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya untuk SMK/MAK Kelas X**

### **Penulis**

Hendar Suhendar  
Heri Hermawan  
Setyowati

### **Penelaah**

Triyanto  
Alvi Lufiani

### **Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Wijanarko Adi Nugroho  
Wuri Prihantini  
Irma Afriyanti

### **Kontributor**

Ahmad Mahmudi  
Betha Aprina Fr

### **Ilustrator**

Andini Aulia Shakina

### **Editor**

Christina Tulalessy  
Wuri Prihantini

### **Desainer**

Muhammad Nichal Zaki

### **Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

### **Dikeluarkan oleh**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

### **Cetakan Pertama 2023**

ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 12/18 pt, Steve Matteson.  
xiv, 282 hlm., 17,6 cm × 25 cm.

# Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023  
Kepala Pusat,

Supriyatno  
NIP 196804051988121001

# Prakata

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, pencipta Alam semesta, pengasih penyayang kepada setiap hamba-Nya, Tuhan Yang Mahaindah dan mencintai keindahan. Atas rahmat-Nya buku teks pelajaran *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya* ada di hadapan kamu.

Buku “*Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya*” disusun untuk memberikan wawasan dan pedoman tentang seni, desain, dan kriya yang dapat menghasilkan rancangan desain kriya sehingga kamu peka dengan nilai keindahan. Kepekaan akan keindahan itu yang diharapkan memengaruhi kepekaan budi pekerti. Kepekaan budi pekerti selama ini banyak diharapkan untuk memengaruhi kehidupan yang teduh di masyarakat. Selain itu, kepekaan budi pekerti juga memberikan dampak kepada kemampuan kreatif, imajinatif, dan produktif dalam membuat karya desain kriya.

Buku “*Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya*” terdiri atas delapan bab berisi materi-materi esensial berupa pengetahuan disertai aktivitas peserta didik selaras dengan elemen-elemen dalam Capaian Pembelajarannya. Bab tersebut ialah Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya; Perkembangan Teknologi Desain dan Produksi Kriya; Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain dan Produksi Kriya; Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya; Wawasan Seni, Desain, dan Kriya; Gambar Desain dan Produksi Kriya; Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya; Portofolio Desain dan Produksi Kriya.

Kepada para peserta didik, selamat, kamu sudah masuk di SMK/MAK Program Keahlian Desain dan Produksi Kriya. Kamu akan belajar materi-materi tersebut. Selamat membaca, mempelajari, berapresiasi, dan berkarya. Semoga buku ini bermanfaat khususnya dalam mendukung penguasaan kompetensi mata pelajaran produktif Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Aamiin.

Jakarta, Maret 2023

Tim Penulis

# Daftar Isi

Kata Pengantar .....	iii	
Prakata .....	iv	
Daftar Isi .....	v	
Daftar Gambar .....	vii	
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xiii	
<b>BAB I</b>	<b>PROSES BISNIS DI INDUSTRI KREATIF BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>1</b>
A.	Manajemen/Pengelolaan Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya .....	3
B.	Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Alat Pelindung Diri (APD), dan Budaya Kerja 5R .....	12
<b>BAB II</b>	<b>PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA.....</b>	<b>21</b>
A.	Perkembangan Industri Kreatif: Wawasan Seni Kriya Kuno dan Kini .....	23
B.	Perkembangan Teknologi di Bidang Industri Kreatif Kriya .....	32
C.	Isu Global Terkait Industri di Bidang Desain dan Produksi Kriya ....	39
<b>BAB III</b>	<b>TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>53</b>
A.	Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja.....	55
B.	Memahami Seluruh Proses Produksi dan Teknologi yang Diaplikasikan dalam Industri Desain dan Produksi Kriya .....	56
C.	Memahami Presentasi Produk Kriya .....	78
<b>BAB IV</b>	<b>PROFESI DAN KEWIRAUSAHAAN BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>97</b>
A.	Profesi dan Kewirausahaan dalam Bidang Desain dan Produksi Kriya .....	99
B.	Pembelajaran Berbasis Proyek .....	104
<b>BAB V</b>	<b>WAWASAN SENI, DESAIN, DAN KRIYA .....</b>	<b>115</b>
A.	Konsep Dasar Seni .....	119
B.	Konsep Dasar dan Perkembangan Desain .....	123
C.	Konsep Dasar dan Perkembangan Kriya .....	131
D.	Fungsi dan Jenis Kriya .....	133

<b>BAB VI</b>	<b>GAMBAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>141</b>
	A. Konsep Dasar Desain Dua Dimensi dan Tiga Dimensi.....	144
	B. Prinsip Dasar Desain .....	153
	C. Gambar Perspektif dan Proyeksi.....	177
	D. Menggambar Ornamen .....	185
	E. Menggambar Alam Benda dan Prosedur dalam Menggambar Kerja secara Manual .....	195
	F. Menerapkan Prosedur Gambar Kerja secara Digital.....	200
<b>BAB VII</b>	<b>DASAR-DASAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>223</b>
	A. Seni Kriya .....	228
	B. Dasar-Dasar Desain Kriya .....	229
	C. Jenis-Jenis Kriya .....	235
	D. Kegiatan Membuat Prototipe Desain .....	242
<b>BAB VIII</b>	<b>PORTOFOLIO DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA .....</b>	<b>249</b>
	A. Portofolio .....	251
	B. Presentasi .....	257
	Glosarium .....	266
	Daftar Pustaka.....	270
	Daftar Sumber Gambar.....	272
	Indeks.....	273
	Profil Pelaku Perbukuan .....	275

# Daftar Gambar

<b>Gambar 1.1</b>	Masker (Respirator) .....	15
<b>Gambar 1.2</b>	Safety Shoes .....	16
<b>Gambar 1.3</b>	Sarung Tangan .....	16
<b>Gambar 1.4</b>	Celemek/Apron .....	16
<b>Gambar 1.5</b>	Kacamata Pelindung ( <i>Safety Glass</i> ) .....	17
<b>Gambar 1.6</b>	Penutup Telinga ( <i>Ear Plug</i> ) .....	17
<b>Gambar 1.7</b>	Penutup Rambut ( <i>Hair Cup</i> ) .....	17
<b>Gambar 2.1</b>	Logo UNCTAD .....	25
<b>Gambar 2.2</b>	Data Kontribusi Pendapatan dan Peluang Kerja di Industri Kreatif .....	25
<b>Gambar 2.3</b>	Bagan Kriya Dahulu dan Sekarang .....	27
<b>Gambar 2.4</b>	Produk Kriya Keramik .....	29
<b>Gambar 2.5</b>	Produk Kriya Kulit .....	29
<b>Gambar 2.6</b>	Produk Kriya Kayu/Bambu .....	30
<b>Gambar 2.7</b>	Jenis Aplikasi Gambar Digital .....	33
<b>Gambar 2.8</b>	Perkembangan Revolusi Industri .....	36
<b>Gambar 2.9</b>	Contoh <i>Fractal Art</i> .....	38
<b>Gambar 2.10</b>	Human Hands Circle Reaching Unity .....	39
<b>Gambar 2.11</b>	Peran Penting Industri dalam Pengendalian Perubahan Iklim .....	42
<b>Gambar 2.12</b>	Diagram Product Life Cycle Management .....	43
<b>Gambar 2.13</b>	Konsep 3R .....	47
<b>Gambar 2.14</b>	Penggunaan Tas Purun .....	48
<b>Gambar 2.15</b>	Pot Plastik .....	49
<b>Gambar 2.16</b>	Daur Ulang Sampah .....	49
<b>Gambar 3.1</b>	Hakikat 4M .....	55
<b>Gambar 3.2</b>	Produk Desain dan Produksi Kriya sebagai Teknik Komunikasi .....	57
<b>Gambar 3.3</b>	Alur Munculnya Seni Kriya .....	61
<b>Gambar 3.4</b>	Pembuatan Vas Keramik dengan Teknik Pilin .....	61
<b>Gambar 3.5</b>	Pembuatan Hiasan Ukiran Bali .....	63
<b>Gambar 3.6</b>	Teknik Pembuatan Batik .....	64
<b>Gambar 3.7</b>	Teknik Pembuatan Produk Alas Kaki Kulit .....	67
<b>Gambar 3.8</b>	Teknik Pembuatan Perhiasan Perak Produk Kriya Logam .....	71
<b>Gambar 3.9</b>	Jenis peralatan manual industri kerajinan. ....	73
<b>Gambar 3.10</b>	Jenis-jenis alat dan mesin pertukangan. ....	74
<b>Gambar 3.11</b>	Presentasi dan Komunikasi .....	79
<b>Gambar 3.12</b>	Metode Presentasi .....	80

<b>Gambar 3.13</b>	Metode Presentasi.....	81
<b>Gambar 3.14</b>	<i>Image Board</i> .....	82
<b>Gambar 3.15</b>	<i>Mood Board</i> .....	83
<b>Gambar 3.16</b>	<i>Colour Board</i> .....	84
<b>Gambar 3.17</b>	Presentasi Mainan Kucing .....	85
<b>Gambar 3.18</b>	<i>Public Speaking</i> .....	86
<b>Gambar 3.19</b>	Teknik Ruang Kosong.....	88
<b>Gambar 3.20</b>	Teknik Kontras.....	89
<b>Gambar 3.21</b>	Repetisi Slide Presentasi .....	89
<b>Gambar 3.22</b>	Slide Kelompok .....	90
<b>Gambar 3.23</b>	Slide Satu Kesatuan .....	90
<b>Gambar 4.1</b>	Yukka, CEO Brodo .....	99
<b>Gambar 4.2</b>	Suasana Industri Sepatu.....	100
<b>Gambar 4.3</b>	Prototipe Piero Ergo, “chunky shoes” ala Piero ( <i>brand</i> sepatu lokal).....	100
<b>Gambar 4.4</b>	Ilustrasi <i>Checker</i> .....	101
<b>Gambar 4.5</b>	Ilustrasi <i>Assembly</i> .....	101
<b>Gambar 4.6</b>	Ilustrasi <i>Painting</i> .....	102
<b>Gambar 4.7</b>	Ilustrasi <i>Marketing</i> .....	102
<b>Gambar 4.8</b>	Ilustrasi Desainer <i>Fashion</i> .....	103
<b>Gambar 4.9</b>	Contoh Model Pembelajaran Berbasis Proyek .....	106
<b>Gambar 5.1</b>	“Ibu dan Anak” Basuki Abdullah 1992.....	117
<b>Gambar 5.2</b>	Tas Anyam Tasikmalaya .....	118
<b>Gambar 5.3</b>	Tas kreasi anyam “imbang”. .....	118
<b>Gambar 5.4</b>	Keragaman dan sekelumit perkembangan bentuk dan model alas kaki. ....	124
<b>Gambar 5.5</b>	Sepeda Generasi Pertama .....	126
<b>Gambar 5.6</b>	Sepeda Motor Generasi Pertama .....	127
<b>Gambar 5.7</b>	Mobil Generasi Pertama .....	127
<b>Gambar 5.8</b>	Kereta Api Generasi Pertama.....	128
<b>Gambar 5.9</b>	Hasil Karya Tekstil Teknik Tenun.....	133
<b>Gambar 5.10</b>	Contoh Kriya Kulit.....	134
<b>Gambar 5.11</b>	Kotak Tisu dari Kayu.....	134
<b>Gambar 5.12</b>	Gelas dari Keramik .....	135
<b>Gambar 5.13</b>	Pigura dari Logam .....	135
<b>Gambar 6.1</b>	Aneka Ragam Kriya Anyam .....	143
<b>Gambar 6.2</b>	Hiasan Dinding Makrame .....	143
<b>Gambar 6.3</b>	Contoh gambar bentuk desain dua dimensi. ....	145
<b>Gambar 6.4</b>	Contoh gambar bentuk desain tiga dimensi. ....	145
<b>Gambar 6.5</b>	Seni lukis Cirebon (karya dua dimensi).....	146
<b>Gambar 6.6</b>	Wayang Golek Menak Yogyakarta.....	146

<b>Gambar 6.7</b>	Contoh hasil desain kriya a. dua dimensi b. tiga dimensi (karya batik kombinasi tulis dan printing, dan karya jahit). .....	147
<b>Gambar 6.8</b>	Contoh desain tiga dimensi (karya kriya keramik). .....	148
<b>Gambar 6.9</b>	Contoh desain kriya kayu tiga dimensi. ....	148
<b>Gambar 6.10</b>	Almari, contoh desain tiga dimensi.....	149
<b>Gambar 6.11</b>	Contoh desain dua dan tiga dimensi (karya kriya logam).....	149
<b>Gambar 6.12</b>	Tas kulit, contoh desain tiga dimensi.....	150
<b>Gambar 6.13</b>	Contoh unsur titik yang diterapkan sebagai mengisi ruang pada penyelesaian gambar.....	154
<b>Gambar 6.14</b>	Contoh unsur titik yang diterapkan pada batik sebagai isian pada ornamen yang ditampilkan. ....	154
<b>Gambar 6.15</b>	Sepatu Wanita dengan Motif Titik .....	155
<b>Gambar 6.16</b>	Beberapa Bentuk Garis.....	156
<b>Gambar 6.17</b>	Susunan beberapa warna berlapis terdapat garis semu putih menjadi pembatas antarwarna. ....	156
<b>Gambar 1.18</b>	Eksplorasi Titik dan Garis.....	158
<b>Gambar 6.19</b>	Contoh gambar bidang dua dimensi (geometris dan organis). ....	158
<b>Gambar 6.20</b>	Contoh ilustrasi gambar bentuk tiga dimensi. ....	159
<b>Gambar 6.21</b>	Eksplorasi bidang organis dan geometris.....	159
<b>Gambar 6.22</b>	Contoh Tekstur Semu dan Nyata/Kasar.....	160
<b>Gambar 6.23</b>	Contoh Ragam Hias Bordir Menonjolkan Unsur Tekstur .....	162
<b>Gambar 6.24</b>	Lingkaran Warna .....	162
<b>Gambar 6.25</b>	Contoh kain kriya batik dengan pemanfaatan warna ungu memberikan kesan dingin.....	163
<b>Gambar 6.26</b>	Contoh produk bordir dengan penonjolan unsur warna panas. ...	163
<b>Gambar 6.27</b>	Bagan Skema Warna .....	165
<b>Gambar 6.28</b>	Penggunaan warna monokromatik. ....	165
<b>Gambar 6.29</b>	Penggunaan warna monokromatik pada lukisan "Kembali lagi 1". .....	166
<b>Gambar 6.30</b>	Penggunaan warna analogus.....	166
<b>Gambar 6.31</b>	Penggunaan warna komplementer.....	167
<b>Gambar 6.32</b>	Contoh eksplorasi warna primer dan komposisi warna dingin.....	168
<b>Gambar 6.33</b>	Contoh penerapan prinsip kesatuan garis dan bentuk.....	170
<b>Gambar 6.34</b>	Contoh penerapan prinsip kesatuan bentuk. ....	170
<b>Gambar 6.35</b>	Ilustrasi prinsip keseimbangan: a. keseimbangan mendatar, b. keseimbangan tegak lurus, c. keseimbangan radial. ....	171
<b>Gambar 6.36</b>	Penerapan prinsip harmoni. ....	171
<b>Gambar 6.37</b>	Pengulangan Teratur .....	172
<b>Gambar 6.38</b>	Pengulangan Tidak Teratur .....	172
<b>Gambar 6.39</b>	Penerapan Prinsip Selang-Seling.....	173
<b>Gambar 6.40</b>	Penerapan Prinsip Rangkaian.....	173

<b>Gambar 6.41</b>	Penerapan Prinsip Irama Zig-Zag.....	174
<b>Gambar 6.42</b>	Penerapan Prinsip Irama Berombak .....	175
<b>Gambar 6.43</b>	Ilustrasi Gambaran Perspektif .....	177
<b>Gambar 6.44</b>	Memahami Posisi Benda dalam Perspektif.....	178
<b>Gambar 6.45</b>	Ilustrasi Perspektif Burung.....	182
<b>Gambar 6.46</b>	Contoh Gambar Proyeksi.....	183
<b>Gambar 6.47</b>	Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya keramik.....	183
<b>Gambar 6.48</b>	Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya logam “lampu hias”.....	184
<b>Gambar 6.49</b>	Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya kayu.....	184
<b>Gambar 6.50</b>	Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya kulit berupa tas. ....	185
<b>Gambar 6.51</b>	Ornamen Geometris Swastika .....	187
<b>Gambar 6.52</b>	Ornamen Geometris Meander.....	187
<b>Gambar 6.53</b>	Ornamen Geometris “Tumpal” .....	188
<b>Gambar 6.54</b>	Ornamen Geometris “Pilin” .....	188
<b>Gambar 6.55</b>	Contoh pengembangan ornamen bentuk geometris. ....	188
<b>Gambar 6.56</b>	Contoh pengembangan ornamen bentuk geometris kawung. ....	189
<b>Gambar 6.57</b>	Pengembangan Ornamen Nusantara .....	190
<b>Gambar 6.58</b>	Beberapa contoh ornamen nongeometris motif stilasi binatang, tumbuhan, dan manusia. ....	191
<b>Gambar 6.59</b>	Pengembangan Ornamen Nusantara .....	192
<b>Gambar 6.60</b>	Tempat gelas air mineral kriya kayu, contoh ornamen berfungsi sebagai pendukung konstruksi sebuah produk.....	192
<b>Gambar 6.61</b>	Sandal kulit, contoh ornamen berfungsi sebagai pendukung konstruksi sebuah produk.....	192
<b>Gambar 6.62</b>	Contoh ornamen berfungsi sebagai penambahan estetis maupun artistik sebuah produk. ....	193
<b>Gambar 6.63</b>	Motif Parang Gurdo.....	193
<b>Gambar 6.64</b>	Contoh Teknik Stilasi .....	194
<b>Gambar 6.65</b>	Contoh Tehnik Deformasi.....	194
<b>Gambar 6.66</b>	Contoh Teknik Distorsi .....	194
<b>Gambar 6.67</b>	Contoh Penggambaran Bentuk Ornamen .....	195
<b>Gambar 6.68</b>	Contoh Bentuk-Bentuk Geometris Alam Benda.....	196
<b>Gambar 6.69</b>	Contoh Bentuk-Bentuk Organis Daun .....	197
<b>Gambar 6.70</b>	Menyusun Benda yang Digambar.....	197
<b>Gambar 6.71</b>	Ilusi tiga dimensi terhadap benda yang digambar secara perspektif.....	198
<b>Gambar 6.72</b>	Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda.....	198

<b>Gambar 6.73</b>	Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda .....	199
<b>Gambar 6.74</b>	Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda .....	199
<b>Gambar 6.75</b>	Tampilan Aplikasi Clip Studio Paint .....	202
<b>Gambar 6.76</b>	Model gambar dua dimensi .....	207
<b>Gambar 6.77</b>	Tampilan aplikasi CorelDRAW .....	211
<b>Gambar 7.1</b>	Karya Batik Tulis.....	225
<b>Gambar 7.2</b>	Karya kriya logam, topeng sebagai pelengkap interior atau <i>home decor</i> . .....	225
<b>Gambar 7.3</b>	Karya kriya kayu berupa ukiran dari ornamen hias sebagai karya pajang di ruangan atau <i>home decor</i> . .....	226
<b>Gambar 7.4</b>	Karya Kriya Kayu untuk Tempat Permen .....	226
<b>Gambar 7.5</b>	Karya ukiran Papua untuk souvenir hiasan pajangan di ruangan. ....	227
<b>Gambar 7.6</b>	Karya batik tulis motif batik tradisional di sentra kerajinan batik Kampung Giriloyo Wukirsari Imogiri Bantul Yogyakarta. ....	227
<b>Gambar 7.7</b>	Karya tenun ATBM Bima Nusa Tenggara Barat. ....	227
<b>Gambar 7.8</b>	Kain Tenun songket daerah Batusangkar di Museum Mulawarman Sumatra. ....	227
<b>Gambar 7.9</b>	Suntiung Bayun sebagai mahkota hiasan kepala, koleksi Museum Mulawarman Sumatra. ....	228
<b>Gambar 7.10</b>	Tameng kayu dengan ukiran khas Kalimantan, koleksi Museum Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan. ....	228
<b>Gambar 7.11</b>	Karya produk kriya kayu dengan teknik ukiran motif ornamen tradisional (Karya peserta didik kriya kayu SMK, teknik ukir kayu). ....	236
<b>Gambar 7.12</b>	Kriya kayu produk nampan sebagai tempat menyajikan hidangan untuk tamu. ....	236
<b>Gambar 7.13</b>	Karya kriya logam berupa hiasan <i>home decor</i> . ....	237
<b>Gambar 7.14</b>	Produk kriya logam berbentuk aksesoris bros klasik berbahan perak di industri kerajinan perak Kotagede Yogyakarta. ....	237
<b>Gambar 7.15</b>	Bros perak dengan kombinasi <i>quilling paper</i> bermotif ornamen Nusantara. ....	237
<b>Gambar 7.16</b>	Karya perhiasan kontemporer, giwang dan anting terinspirasi oleh tempe karya Yemima Yoke. ....	237
<b>Gambar 7.17</b>	Karya kriya tekstil berupa produk kain batik tulis selendang sebagai pelengkap busana. ....	238
<b>Gambar 7.18</b>	Kain tenun songket Palembang. ....	238
<b>Gambar 7.19</b>	Seorang pengrajin tenun di Desa Sade Lombok. ....	238
<b>Gambar 7.20</b>	Produk kriya kulit tas untuk wanita. ....	239
<b>Gambar 7.21</b>	Kriya kulit sandal untuk pria. ....	239
<b>Gambar 7.22</b>	Produk kriya kulit sandal remaja. ....	240

<b>Gambar 7.23</b>	Gentleman Kit. Produk kulit untuk pria dewasa. ....	240
<b>Gambar 7.24</b>	Tas kulit kantor karya Yonata Buyung. ....	240
<b>Gambar 7.25</b>	Tas kulit dengan ornamentasi profil manusia. ....	240
<b>Gambar 8.1</b>	Berbagai Tugas Karya Dasar-Dasar Desain Seni Kriya.....	251
<b>Gambar 8.2</b>	Mengelompokkan karya gambar komposisi bidang dan warna karya 2D. ....	254
<b>Gambar 8.3</b>	Ilustrasi siswa yang sedang memilih karya-karya gambar yang sudah dibuat selama pembelajaran. ....	255
<b>Gambar 8.4</b>	Peserta didik sedang memfoto karya portofolio. ....	256
<b>Gambar 8.5</b>	Presentasi dan Komunikasi.....	258
<b>Gambar 8.6</b>	Elemen Presentasi Desain V3.....	258
<b>Gambar 8.7</b>	Peserta didik yang belajar mempresentasikan portofolio di kelas. ....	262

# Petunjuk Penggunaan Buku

Di Kelas X ini, kamu akan belajar tentang Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Kamu akan mendapatkan wawasan sekaligus berkarya melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Aktivitas apa saja yang akan kamu lakukan dalam buku ini, di bawah ini beberapa ikon yang akan memberi petunjuk dalam penggunaan buku.

Ikon	Petunjuk	Penjelasan
	<b>Pertanyaan Pemantik</b>	Pertanyaan terbuka, untuk merangsang, membangkitkan semangat kamu dalam belajar.
	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Diskripsi pencapaian kompetensi.
	<b>Kata Kunci</b>	Berisi kata penting dari materi pokok yang akan dipelajari.
	<b>Peta Materi/ Konsep</b>	Cara penyajian informasi dalam bentuk konsep-konsep yang saling berhubungan dalam satu rangkaian.
	<b>Apersepsi</b>	Berisi pengetahuan awal tentang suatu topik pembelajaran dan berisikan pertanyaan penilaian awal pembelajaran.
	<b>Materi Pembelajaran</b>	Berisi penjabaran materi pokok yang akan dipelajari.
	<b>Aktivitas Individu</b>	Berisi kegiatan mandiri untuk mengetahui kemampuanmu dalam menangkap materi yang sudah dipelajari.
	<b>Aktivitas Kelompok</b>	Berisi kegiatan berkelompok, yang memiliki fungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dan membudayakan bekerja secara kelompok/berkolaborasi.

Ikon	Petunjuk	Penjelasan
	<b>Uji Kompetensi</b>	Berisi soal-soal dan tugas di akhir pembelajaran.
	<b>Pengayaan</b>	Berupa materi tambahan yang dapat digunakan jika kamu telah mencapai tujuan pembelajaran atau bagi kamu yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran.
	<b>Refleksi</b>	Berupa penilaian diri ataupun umpan balik setelah melakukan atau mengikuti proses pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Bagaimana manajemen/  
pengelolaan bisnis termasuk  
penerapan 5R di bidang desain  
dan produksi kriya?

BAB I

# PROSES BISNIS DI INDUSTRI KREATIF BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA





## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, kamu dapat:

1. memahami manajemen/pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya dan berbagai model industri lainnya; serta
2. menerapkan K3 dan aspek perawatan peralatan sebagaimana 5R.

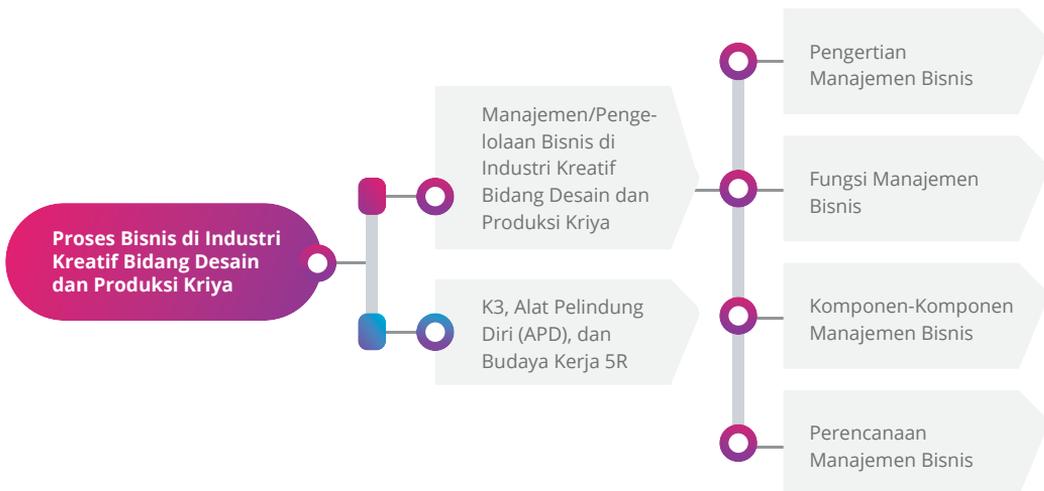


## Kata Kunci

bisnis, industri kreatif, kriya, K3, desain dan produksi, budaya kerja 5R, manajemen bisnis



## Peta Konsep



Produk kriya merupakan salah satu produk seni yang membutuhkan keterampilan manual dalam pembuatannya. Produk kriya tidak hanya mengutamakan nilai estetika, tetapi juga memiliki fungsi kegunaan. Pada dasarnya, produk kriya dibuat secara manual oleh pengrajin kriya. Namun, seiring dengan kemajuan zaman dengan adanya perkembangan teknologi, banyak produk kerajinan kriya yang dihasilkan dengan bantuan mesin. Tahukah kamu, bagaimana manajemen/pengelolaan bisnis, termasuk penerapan 5R, di bidang desain dan produksi kriya? Apa yang dimaksud dengan keselamatan dan kesehatan kerja? Apa saja alat pelindung diri (APD) pada industri bidang desain dan produksi kriya? Agar mengetahuinya, ayo, pelajari bab ini dengan penuh semangat!

## **A. Manajemen/Pengelolaan Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya**

Menjadi pebisnis tidak boleh sembarangan. Minimal kamu harus mengetahui apa itu manajemen bisnis. Tanpa manajemen/pengelolaan yang baik, bisa dipastikan usahamu yang dijalankan tidak akan sukses. Tidak dipungkiri, pebisnis pemula mengalami kegagalan akibat ketidaktahuan tentang pentingnya manajemen pada usaha yang sedang mereka bangun. Akibatnya, usaha yang dijalankan sekadarnya saja.

### **1. Pengertian Manajemen Bisnis**

Manajemen bisnis merupakan kegiatan merencanakan, mengerjakan, dan mengawasi suatu bisnis atau usaha. Tujuan dari ketiga aktivitas tersebut ialah agar tujuan usaha bisa tercapai. Manajemen bisnis juga bisa diartikan sebagai segala usaha yang dilakukan sesuai dengan rencana untuk mencapai target penjualan. Artinya, tanpa adanya proses manajemen, tidak mungkin keuntungan penjualan bisa didapatkan. Di dalam keempat aktivitas inilah, jalur progresivitas bisnis bisa ditentukan bergerak cepat atau melambat.

Jika melihat pengertian tersebut, tentu manajemen bisnis merupakan unsur terpenting yang menjadikan bisnis berkembang atau

sebaliknya. Jadi, wajar jika bisnis yang baik ditentukan oleh manajemen yang juga baik. Sebaliknya, bisnis yang buruk dan berpeluang gulung tikar adalah bisnis yang dijalankan tanpa manajemen bermutu. Tanpa manajemen bermutu, bisa dipastikan progres bisnis juga tidak diawasi dengan detail dan ketat.

Dari kondisi ini, tentu bisa dipetakan ulang bisnis kamu. Jika tidak memiliki manajemen yang terencana dan mumpuni, segera buat manajemen atau lebih baik hentikan bisnis. Pada akhirnya, bisnis tanpa manajemen tidak akan memberikan hasil yang memuaskan karena yang ada hanyalah kerugian demi kerugian yang sangat besar.

## 2. Fungsi Manajemen Bisnis

Setelah mengetahui pengertian manajemen bisnis, berikut ini akan dijelaskan fungsi manajemen pada usaha kamu. Inilah yang nantinya akan menjadi alasan mengapa manajemen bisnis perlu dipelajari oleh para pemilik usaha atau kamu yang baru berencana membangun usaha.

### a. *Planning*

Fungsi yang pertama ialah *planning* (perencanaan). Untuk membangun bisnis, tentu diperlukan perencanaan, seperti rencana pemasaran, produk yang dijual, promo yang akan ditawarkan, pembukuan, atau lainnya. Perencanaan harus dicatat dengan baik karena akan menjadi patokan pergerakan bisnis ke depan.

Hal yang biasanya salah dalam memulai usaha ialah tidak merencanakan proses pembukuan. Padahal, proses pembukuan yang baik akan membuat kamu bisa melihat data keuangan secara faktual. Hal itu akan membantu kamu untuk membuat perencanaan bisnis secara keseluruhan berdasarkan data keuangan. Maksudnya, pebisnis akan menjalankan usahanya sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Tujuannya ialah untuk menentukan apakah tujuan memang benar-benar tercapai atau sebaliknya.

Kebanyakan, alasan para pelaku bisnis tidak menggunakan pembukuan saat memulai bisnis ialah karena mereka tidak mengerti ilmu akuntansi. Atau, mereka berpikir bahwa proses pencatatan pada pembukuan dan membuat laporan keuangan merupakan hal yang sangat memakan waktu. Padahal, ini tidak sepenuhnya benar.

### b. *Organizing*

*Organizing* (pengelompokan) bisa terkait dengan tenaga kerja. Maksudnya, jika sudah ada rencana, kelompok kerja harus dibuat. Pastikan mereka memiliki porsi kerja yang sama di bidang masing-masing. Seperti tim pemasaran, tim administrasi, tim gudang, dan lain sebagainya.

Keteraturan semacam ini untuk menjadikan proses kerja teratur dan tidak rancu dengan yang lain. Selain itu, proses evaluasinya lebih mudah karena tinggal meminta laporan dari ketua timnya. Nah, ini merupakan momentum yang baik untuk menilai sejauh mana tim bekerja. Jika pun tidak sesuai dengan spesifikasinya, tim bisa dipindahkan ke posisi yang lebih tepat.

Jika fungsi manajemen pengelompokan ini berhasil dilakukan, hal ini juga bisa menjadi pendukung tercapainya tujuan bisnis. Sebaliknya, jika tim tidak bekerja dengan baik, pihak pimpinan bisa mengambil inisiatif untuk mengganti atau bisnis akan kolaps.

### c. *Staffing*

Penataan staf atau *staffing* ialah salah satu fungsi dari manajemen yang memiliki hubungan dengan pengadaan atau rekrutmen, penempatan, pelatihan, dan pengembangan karyawan. Jika dilihat dari sudut pandang manajemen, fungsi *staffing* mirip dengan *organizing*.

Bedanya, *organizing* adalah proses merencanakan kebutuhan aktivitas untuk menjalankan perusahaan mulai dari level strategis hingga teknis. Sementara itu, *staffing* adalah proses mencari SDM untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas tersebut.

#### d. *Directing*

Fungsi manajemen bisnis yang keempat ialah *directing*. *Directing* ialah tindakan pimpinan yang terus menyemangati timnya agar bisa bekerja sesuai dengan rencana yang sudah disepakati di awal. Karena terkadang di awal kerja, gairah karyawan semangat. Akan tetapi, jika sudah memasuki tahap akhir, malah menurun. Ini yang bisa menyebabkan kerugian perusahaan. Dalam fungsi manajemen ini, pimpinan harus turun langsung melihat progres kerja timnya. Jika perlu, berikan pemahaman jika terjadi sistem kerja yang tidak sesuai dengan rencana.

Manajemen *directing* semacam ini juga perlu dilakukan karena terkait langsung kepatuhan kerja dengan perencanaan. Hanya dengan kerja sesuai *planning*, target tujuan bisa tercapai, tidak sebaliknya. Atas dasar itu, tetap berikan *directing* yang bagus. Namun, hindari melakukan teguran yang membuat tim merasa tersinggung.

#### e. *Controlling*

*Controlling* (pengawasan) ialah fungsi manajemen bisnis yang terakhir. *Controlling* merupakan observasi apakah sistem kerja dilakukan sesuai atau tidak. Dengan adanya pengawasan, poin-poin penting yang akan dievaluasi harus dicatat. Begitu juga dengan kesulitan-kesulitan yang dialami.

*Controlling* tidak harus dilakukan oleh pimpinan, tetapi paling tidak oleh ketua kelompok karena mereka yang lebih tahu apa yang sedang terjadi di kelompoknya. Pimpinan tinggal meminta laporan pertanggungjawaban per ketua kelompok saat evaluasi. Dari laporan itulah, pihak pimpinan bisa menentukan kebijakan untuk bisnis periode selanjutnya.

### 3. Komponen-Komponen Manajemen Bisnis

Komponen manajemen bisnis ialah unsur-unsur yang harus dijalankan dengan sistem manajemen. Semuanya memiliki fungsi-fungsi yang berbeda. Komponen manajemen bisnis yang dimaksud ialah seperti berikut.

#### a. Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan ialah manajemen yang mengatur tentang pengaturan anggaran di perusahaan. Diharapkan dengan manajemen ini, uang yang telah dikeluarkan bisa digunakan dengan efektif dan efisien.

#### b. Manajemen *Marketing*

Manajemen *marketing* ialah komponen manajemen bisnis yang berupa kegiatan perencanaan, tindakan, dan pengawasan terkait pemasaran produk. Tujuannya ialah supaya promosi produk yang dilakukan benar-benar disukai oleh pelanggan.

#### c. Manajemen Produksi

Manajemen produksi ialah pengaturan terjadinya proses pembuatan produk di perusahaan. Ini terkait dengan keberfungsian mesin produksi, operator produksi, dan peracikan bahan baku yang digunakan.

#### d. Manajemen Distribusi

Manajemen distribusi ialah kegiatan manajemen untuk memastikan cara distribusi produk tepat. Maksudnya barang yang sampai ke tangan konsumen tidak cacat dan bisa sampai dengan cepat.

#### e. Manajemen SDM

Manajemen sumber daya manusia ialah kegiatan manajemen yang mengatur tentang para pekerja. Termasuk kedisiplinan dan pengaturan bidang kerja mereka.

## 4. Perencanaan Manajemen Bisnis

Perencanaan yang perlu diterapkan untuk menjalankan manajemen bisnis tidak sulit. Berikut ini perencanaan yang jika dilakukan, berarti salah satu unsur manajemen bisnis sudah dijalankan.

- a. Tentukan tujuan perusahaan dan target bisnis,
- b. Tentukan strategi untuk mencapai tujuan,
- c. Tentukan sumber daya yang dibutuhkan,
- d. Tetapkan standar kerja untuk mencapai tujuan.

Pada dasarnya, peluang selalu datang setiap hari termasuk peluang bisnis. Salah satu peluang bisnis ialah industri kreatif di bidang desain dan produksi kriya, saat ini menjadi pilihan bisnis dan diminati calon pebisnis atau pengusaha. Sayangnya, keterbatasan pengetahuan bisnis sering membuat para pelaku bisnis merasa kesulitan dalam mengembangkan usaha yang dijalankan. Peluang bisnis desain dan produksi kriya senantiasa berkembang seiring dengan perkembangan industri kreatif di bidang kriya. Salah satu bukti dari perkembangan industri kreatif bidang desain dan produksi kriya di Indonesia ialah peningkatan penjualan produk kriya dan produsen barang kriya termasuk dalam empat besar di dunia. Oleh karena itu, peluang bisnis di bidang desain dan produksi kriya juga terbuka lebar dan makin diminati. Berikut adalah tahapan yang perlu diperhatikan mengenai bisnis di bidang desain dan produksi kriya, sebagai berikut.

- a. Produk kriya yang berkelanjutan (*sustainability design*),
- b. Proses eksplorasi desain,
- c. Peralatan manual dan masinal,
- d. Distribusi produk,
- e. Pengembangan sumber daya manusia (SDM).

Perhatikan dengan seksama penjelasannya berikut ini.

### a. Produk Kriya yang Berkelanjutan (*Sustainability Design*)

Proses desain produk kriya yang berkelanjutan dapat dilakukan dengan berbagai cara dan teknik. Penciptaan produk kriya yang berkelanjutan bertujuan untuk menciptakan produk yang menghargai

dan ramah lingkungan. Berikut ini elemen-elemen yang mendukung proses desain produk kriya yang berkelanjutan.

- 1) Minimalisir kerusakan jangka panjang terhadap lingkungan yang disebabkan oleh penggunaan produk.
- 2) Minimalisir kerugian atau kontaminasi bahan yang dipilih.
- 3) Tingkatkan efisiensi dalam penggunaan material, energi, dan sumber daya lainnya untuk memastikan bahwa perencanaan siklus hidup produk selaras dengan pendekatan lingkungan.
- 4) Pastikan bahwa kemasan, petunjuk, dan tampilan produk efektif dan ramah lingkungan dalam penggunaan.
- 5) Analisis untuk mitigasi potensi dan ancaman keamanan.
- 6) Minimalisir gangguan seperti kebisingan dan aroma tidak sedap.
- 7) Pertimbangan penuh atas dampak pembuangan produk akhir.

#### **b. Proses Eksplorasi Desain**

Desain ialah bagian penting dari proses praktis yang melibatkan banyak disiplin ilmu. Desainer produk kriya merupakan otoritas sebagai pengambil keputusan utama atau pencipta produk, memiliki peran langsung dalam memengaruhi beberapa risiko yang mungkin terjadi dalam proses tersebut. Proses eksplorasi desain ialah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan desain. Kegiatan ini diawali dengan observasi lapangan dan riset pasar. Selanjutnya, kegiatan penelitian dan pengembangan, penelitian perbandingan barang atau produk sejenis, dan tahap desain. Dalam merencanakan desain produk kerajinan, ada empat kriteria dasar seperti berikut.

- 1) Kesesuaian dalam hal penggunaan, ketepatan dalam bentuk dan struktur.
- 2) Akurat dalam pemilihan dan pemrosesan material dalam hal sifat material, efektivitas, dan efisiensi.
- 3) Kualitas visual dan estetika.
- 4) Dapat memenuhi permintaan pasar.

### c. Peralatan Manual dan Masinal

Dalam perakitan produk kriya, beberapa alat komponen diperlukan untuk merakitnya menjadi perwujudan satu produk. Alat perakitan tersebut umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu alat perakitan manual dan perakitan dengan mesin (masinal). Peralatan tersebut dapat diklasifikasikan menurut fungsinya sebagai berikut.

#### 1) Alat Perakitan Manual

Alat yang dapat digunakan secara manual atau digerakkan dengan tangan.

#### 2) Alat Perakitan Mesin

Suatu alat dilengkapi dengan mesin sebagai penggerak (motor) dan bagian-bagian lain yang diperlukan dirakit agar dapat bergerak secara stabil.

### d. Distribusi Produk

Distribusi merupakan salah satu proses penjualan produk yang memiliki arti penyaluran, pembagian, dan pengiriman produk ke beberapa orang atau tempat. Saluran distribusi dapat singkat ataupun panjang bergantung pada kebijakan penjualan dari perusahaan. Distribusi dapat berinteraksi langsung antara pelanggan dan perusahaan atau melalui beberapa perantara, seperti grosir, pengecer, dan distributor. Dalam distribusi produk, terdapat jenis-jenis saluran distribusi, seperti berikut.

#### 1) Distribusi dari Produsen ke Konsumen

Disebut juga distribusi langsung karena jenis distribusi ini paling singkat dan sederhana tanpa adanya perantara di dalamnya. Caranya produsen akan menjual barang atau jasanya secara langsung kepada konsumen dengan mendatangi tempat konsumen.

## 2) Distribusi dari Produsen – Pengecer – Konsumen

Produsen tidak melayani penjualan kepada konsumen akhir melainkan sebagai pihak yang menjual barang atau jasanya ke para pedagang pengecer.

## 3) Distribusi dari Produsen – Pedagang Besar – Pengecer – Konsumen

Hampir mirip dengan distribusi pada poin kedua, hanya bedanya produsen melayani penjualan dengan skala besar kepada pedagang besar dan tidak menjual produk atau jasa secara langsung kepada pengecer.

## 4) Distribusi dari Produsen – Agen – Pengecer – Konsumen

Produsen menjual produk atau jasanya hanya dilakukan kepada agen sebagai penyalur. Selanjutnya, agen akan melakukan penjualan kepada pengecer.

### e. Pengembangan Sumber Daya Manusia

Pengembangan sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu kegiatan penting dalam manajemen SDM. Pengembangan SDM adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoretis, dan etis tenaga kerja sesuai dengan kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pendidikan dan pelatihan.

Kegiatan pelatihan karyawan di industri desain dan produksi kriya dapat dilakukan dengan menggunakan metode *on the job* atau *off the job training*. *On the job training* adalah metode pelatihan yang melibatkan penempatan pekerja atau calon pekerja pada kondisi kerja yang sebenarnya, di bawah arahan dan pengawasan pekerja yang berpengalaman.

*Off the job training* adalah program pelatihan yang diadakan di tempat terpisah. Program pelatihan ini memberikan keterampilan dan pengetahuan bagi pekerja dan calon pekerja untuk bekerja di luar jam kerja reguler mereka.



## Aktivitas 1.1

Agar kamu lebih memahami manajemen/pengelolaan bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya, lakukanlah kegiatan berikut.

### Ayo, Berdiskusi!

Silakan kalian diskusikan perbedaan ketiga hal berikut.

- ➔ *Green Design*
- ➔ *Sustainability Design*
- ➔ *Eco Design*

Isilah hasil diskusi kelompokmu pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.1** Perbedaan *Green Design*, *Sustainability Design*, dan *Eco Design*

NO	<i>GREEN DESIGN</i>	<i>SUSTAINABILITY DESIGN</i>	<i>ECO DESIGN</i>	KESIMPULAN
1				
2				
3				

## B. Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Alat Pelindung Diri (APD), dan Budaya Kerja 5R

### 1. Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Program perekonomian di Indonesia telah membawa kemajuan pesat di segala bidang kehidupan seperti sektor industri kreatif, jasa (termasuk konstruksi), properti, pertambangan, transportasi, dan lainnya. Namun, di balik kemajuan tersebut, ada harga yang harus dibayar masyarakat Indonesia, yaitu dampak negatif yang ditimbulkannya. Beberapa di antaranya ialah bencana seperti kecelakaan, pencemaran, dan penyakit

akibat kerja yang mengakibatkan ribuan orang cedera setiap tahun. Proses pembangunan belum diimbangi dengan peningkatan kesadaran keselamatan dan kesehatan kerja sehingga bahaya dan risikonya terus meningkat.

Kesehatan, keselamatan kerja, dan lingkungan hidup adalah upaya untuk menciptakan situasi dan kondisi yang sehat bagi pekerja dan lingkungannya. Keselamatan kerja adalah upaya supaya pekerja terhindar dari kecelakaan, peralatan produksi tidak rusak, dan hasil produksinya aman. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1970 mengatur tentang dasar-dasar K3 dan kelembagaan K3. Tujuan kesehatan, keselamatan kerja, dan lingkungan hidup adalah supaya setiap pekerja mendapat perlindungan dari gangguan kesehatan, kecelakaan kerja untuk kesejahteraan hidup, dan meningkatkan produksi serta produktivitas kerja.

Ada beberapa jenis kecelakaan kerja yang biasanya menimpa pekerja di tempat kerja, di antaranya: terbentur, terjatuh dari ketinggian, tersengat aliran listrik, terbakar. Setiap kecelakaan kerja harus diantisipasi dengan cara yang tepat untuk pengendaliannya.

Apabila kecelakaan kerja sudah terjadi, perlu segera dilakukan tindakan yang tepat. Tindakan yang tepat berupa pemberian pertolongan pada korban dengan metode yang tepat, efektif, dan efisien, sebelum memperoleh tindakan medis lebih lanjut.

Untuk meminimalisir risiko kecelakaan kerja di tempat kerja, setiap pekerja diharapkan menaati peraturan dan menggunakan alat pelindung diri (APD). APD di antaranya: *safety helmet*, *safety shoes*, sarung tangan, pelindung wajah, dan sebagainya.

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) merupakan petunjuk yang diharapkan dapat memberikan jaminan cipta kondisi kerja yang aman dan sehat agar meminimalisir risiko kecelakaan kerja. Kecelakaan kerja tentu kondisi yang tidak dikehendaki karena akan berdampak pada kerugian banyak pihak. Oleh karena itu, gambaran kecelakaan kerja harus dianalisis dengan baik dan tepat agar faktor-faktor penyebab kecelakaan kerja dapat ditemukan dan tidak boleh terjadi lagi.

Berikut gambaran kecelakaan kerja yang harus diketahui dan dipahami.

- a. Penyebab langsung berupa tindakan menyalahi prosedur dan kondisi tidak aman (*immediate causes*).
- b. Penyebab penunjang berupa kondisi pengawas, kondisi fisik pekerja, dan kondisi mental pekerja (*contributing causes*).
- c. Kecelakaan (*accident*) berupa kebakaran, ledakan, tersengat listrik, terkena alat kerja.
- d. Dampak kecelakaan (*result of accident*) berupa pemberhentian proses produksi, kerusakan fasilitas, luka pada manusia hingga kematian.

## 2. Budaya Kerja 5R

Budaya kerja 5R terdiri atas ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin. Menerapkan 5R di tempat kerja bertujuan untuk meningkatkan budaya disiplin dalam diri pekerja sehingga memudahkan dalam melakukan pekerjaan. Budaya kerja 5R bukanlah suatu standar, tetapi merupakan budaya dan moral setiap karyawan dalam perusahaan atau organisasi.

### a. Ringkas

Mengidentifikasi benda-benda yang masih bisa digunakan, mendekatkan benda-benda yang sering dipakai, dan memilah benda-benda yang sudah tidak layak pakai. Dengan demikian, tersisa barang-barang yang dibutuhkan dalam aktivitas bekerja.

### b. Rapi

Menyimpan benda sesuai dengan tempatnya. Benda yang tidak diperlukan disingkirkan, letakkan benda-benda sesuai posisi sehingga siap digunakan ketika diperlukan.

### c. Resik

Membersihkan area tempat kerja, membersihkan peralatan secara rutin agar peralatan terjaga dalam kondisi yang baik. Selain itu, tujuannya untuk meningkatkan keselamatan kerja, pengurangan

limbah, pencegahan terhadap kesalahan (*human error*). Dengan demikian, akan tercipta lingkungan kerja yang bersih dan menyenangkan.

#### d. Rawat

Jika ketiga tahap di atas sudah dilaksanakan, tahap ini merupakan bagian dari mempertahankan dan mematuhi tahap sebelumnya.

#### e. Rajin

Pemeliharaan kedisiplinan pada pribadi masing-masing dalam menjalankan empat tahapan tersebut.

### 3. Alat Pelindung Diri

Alat pelindung diri (APD) ialah kelengkapan yang wajib digunakan saat bekerja di bidang desain dan produksi kriya untuk menjaga keselamatan pekerja itu sendiri dan orang di sekelilingnya. Berikut bentuk serta jenis dari alat pelindung diri pada pekerjaan bidang desain dan produksi kriya.

#### a. Masker

Berfungsi sebagai penyaring udara yang dihirup saat bekerja di tempat dengan kualitas udara buruk (misal berdebu, beracun, dsb).

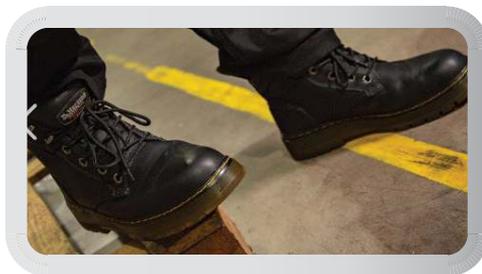


**Gambar 1.1** Masker (Respirator)

**Sumber:** Kunjungan Industri/Heri Hermawan (2023)

## b. Sepatu Pelindung (*Safety Shoes*)

Seperti sepatu biasa, tetapi dari bahan kulit dilapisi metal dengan sol dari karet tebal dan kuat. Berfungsi untuk mencegah kecelakaan fatal yang menimpa kaki karena tertimpa benda tajam atau berat, benda panas, cairan kimia, dsb.

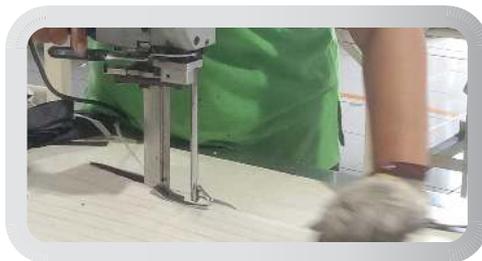


**Gambar 1.2** Safety Shoes

Sumber: Kunjungan Industri/Heri Hermawan (2023)

## c. Sarung Tangan

Berfungsi sebagai alat pelindung tangan pada saat bekerja di tempat atau situasi yang dapat mengakibatkan cedera tangan. Bahan dan bentuk sarung tangan disesuaikan dengan fungsi setiap pekerjaan.



**Gambar 1.3** Sarung Tangan

Sumber: Kunjungan Industri/Heri Hermawan (2023)

## d. Celemek (*Apron*)

Alat pelindung tubuh dari percikan bahan kimia dan suhu panas.



**Gambar 1.4** Celemek/Apron

Sumber: [bipi.kemenperin.go.id/](http://bipi.kemenperin.go.id/)BPIPI Team (2019)

### e. Kacamata Pelindung

Alat pelindung yang berfungsi untuk melindungi mata dari paparan partikel yang melayang di udara ataupun di air, percikan benda kecil, benda panas, ataupun uap panas.



**Gambar 1.5** Kacamata Pelindung (*Safety Glass*)

Sumber: <https://www.kemika.co.id/produk/alat-pelindung-diri-apd/kacamata-apd/> (2023)

### f. Penutup Telinga (*Ear Plug/Ear Muff*)

Alat untuk menyumbat atau penutup telinga yang bertujuan melindungi dan mengurangi tingkat kebisingan yang masuk ke telinga. Lebih lanjut, alat ini juga sebagai penurun intensitas suara hingga mencapai 30 db ditambah penggunaannya yang praktis.



**Gambar 1.6** Penutup Telinga (*Ear Plug*)

Sumber: Heri Hermawan (2023)

### g. Pentup Rambut (*Hair Cup*)

Alat ini dipakai untuk melindungi kepala dan rambut dari kotoran serta untuk melindungi rambut dari bahaya terjerat mesin-mesin yang berputar.



**Gambar 1.7** Penutup Rambut (*Hair Cup*)

Sumber: Heri Hermawan (2023)

Semua jenis APD harus digunakan sebagaimana mestinya. Gunakan pedoman yang benar-benar sesuai dengan standar keselamatan kerja.



## Aktivitas 1.2

Agar kamu lebih memahami materi proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya, lakukanlah kegiatan berikut.

### Ayo, Bereksplorasi!

Silakan kamu berkunjung ke industri rumahan (*home industry*) yang ada di sekitar kotamu. Catat manajemen bisnis, K3, 5R, dan APD pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2** Latihan Mengidentifikasi Manajemen Bisnis, K3, 5R, dan APD

NO	NAMA INDUSTRI	PRODUK	MANAJEMEN BISNIS	K3	5R	APD
1						
2						
3						



## Uji Kompetensi

Jawablah soal-soal di bawah ini!

1. Unsur terpenting yang menjadikan bisnis bergerak cepat atau melambat ialah ....
2. Penciptaan produk kriya yang berkelanjutan bertujuan untuk ....
3. Eksplorasi desain adalah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan merencanakan desain produk

khususnya kriya. Empat kriteria dasar dalam merencanakan desain produk kriya, antara lain ....

4. Kegiatan pelatihan karyawan di industri desain dan produksi kriya dapat dilakukan dengan menggunakan metode *on the job* atau *off the job training*. Pengertian *on the job training* adalah ....
5. Pengertian *off the job training* adalah ....
6. Tujuan dari K3 adalah ....
7. Salah satu alat yang berfungsi untuk melindungi diri dari suara bising pada praktik kriya kayu dan kriya logam adalah ....
8. Latar belakang penerapan 5R di sebuah perusahaan ialah ....
9. Sasaran umum dari penerapan 5R ialah ....
10. Suatu hari, di bengkel/studio sekolahmu, terjadi kecelakaan kerja yang menimpa salah satu kakak kelasmu yang sedang praktik. Jarak sekolah ke rumah sakit yang memiliki dokter atau paramedik yang ahli sangat jauh sehingga memerlukan waktu yang lama. Upaya seperti apa yang seharusnya dilakukan untuk menangani korban kecelakaan kerja tersebut?



## Pengayaan

### Yes, Saya Tuntas!

Jika hasil penugasanmu dinyatakan tuntas, untuk lebih memperdalam lagi materi tentang Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya, silakan kamu cari di internet terkait:

1. HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)
2. Bisnis Berbasis Kreativitas

## Jangan Cepat Merasa Puas!

### Oow, Saya Belum Tuntas!

Jika hasilmu belum tuntas, silakan kamu mengulang kembali materi Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya dengan tekun dan teliti.

## Jangan Menyerah! Tetaplah Semangat!



### Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, kamu telah mengetahui mengenai proses bisnis di bidang industri kreatif, khususnya manajemen/pengelolaan bisnis pada pekerjaan desain dan produksi kriya. Setiap aktivitas bisnis atau pekerjaan haruslah menerapkan manajemen yang baik serta memperhatikan konsep K3 dan 5R.

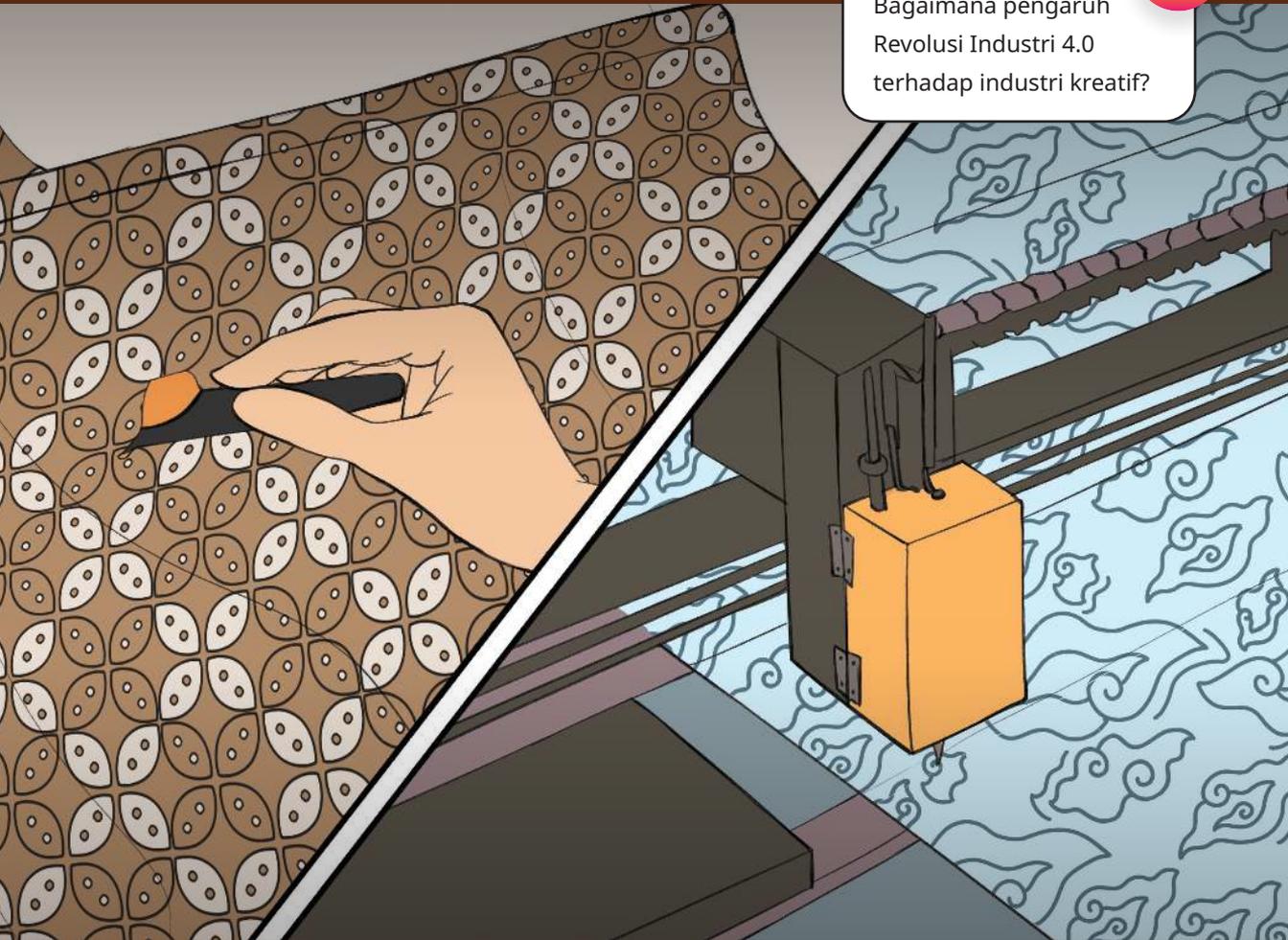
Pada bab ini, kamu telah mempelajari materi tentang Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya. Berilah (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami manajemen/pengelolaan bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya.		
2	Memahami penerapan K3 dan 5R di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya.		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023  
Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X  
Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati  
ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Bagaimana pengaruh  
Revolusi Industri 4.0  
terhadap industri kreatif?



## BAB II

# PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, kamu mampu:

1. memahami wawasan seni kriya kuno dan kini,
2. memahami perkembangan teknologi di industri kreatif pada pekerjaan desain dan produksi kriya, serta
3. memahami isu-isu global terkait dunia industri di bidang desain dan produksi kriya.



## Kata Kunci

Teknologi, isu-isu global perindustrian, kriya kuno, kriya kini, Revolusi Industri 4.0



## Peta Konsep



Teknologi merupakan suatu sistem atau sarana yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi manusia. Meningkatnya perkembangan teknologi era sekarang ini menjadi penanda sebuah megatren perkembangan industri secara global yang dinamakan Revolusi Industri 4.0. Tahukah kamu, apa itu kriya? Apa itu teknologi? Apa dampak terhadap lingkungan dari adanya industri kriya dan perkembangan teknologi tersebut? Bagaimana produk kriya berkembang dengan memanfaatkan teknologi di era Revolusi Industri 4.0? Agar mengetahuinya, ayo, pelajari bab ini dengan penuh antusias!

Sebelum masuk pada materi, silakan akses Youtube, kemudian amati video melalui link di samping.



QR  
Code



[https://youtu.be/\\_5BPsdpowJA](https://youtu.be/_5BPsdpowJA)

Sumber: Channel Youtube:  
Kelas SDM

## A. Perkembangan Industri Kreatif: Wawasan Seni Kriya Kuno dan Kini

Saat membicarakan mengenai seni kriya kuno dan terkini, tidak akan lepas dari yang namanya inovasi. Inovasi merupakan hasil penemuan dan invensi berupa pikiran, perilaku atau sesuatu yang baru dan berbeda dari bentuk semula. Inovasi pada produk kriya tampak pada munculnya proses dan bentukan produk baru berupa produk yang berkembang yang bersifat nontradisional. Hal ini karena adanya perubahan-perubahan, seperti proses bahan baku, teknik produksi, dan mesin-mesin yang digunakan.

# 1. Menelusuri Perkembangan dan Potensi Industri Kreatif di Indonesia

Kemajuan teknologi yang sangat pesat memberikan banyak ruang untuk berekspresi dan memanfaatkan peluang-peluang yang ada. Banyak dampak positif maupun dampak negatif yang dihasilkan dari kemajuan teknologi.

Pada bab ini, kita akan lebih membahas dampak positif dari kemajuan teknologi. Salah satu dampak positif dari fenomena tersebut ialah potensi yang dihasilkan dari kreativitas dalam pemanfaatan teknologi. Namun, sebelum membahas lebih jauh terkait kemajuan teknologi di bidang desain dan produksi kriya, alangkah baiknya kita memahami terlebih dahulu suatu badan yang dibentuk pemerintah. Badan itu mewadahi industri kreatif yang ada di Indonesia sehingga bisa menelusuri perkembangan serta potensi industri kreatif di Indonesia.

Badan Ekonomi Kreatif merupakan salah satu badan yang dibentuk oleh pemerintah Indonesia pada tahun 2018. Badan ini mengemukakan bahwa ekonomi kreatif (ekraf) merupakan paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Melalui Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015, telah diklasifikasi produk ekonomi kreatif ke dalam 16 subsektor dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 2.1** Klasifikasi Produk Ekonomi Kreatif

1.	Arsitektur	6.	Fotografi
2.	Desain Interior	7.	<b>Kriya</b>
3.	Desain Komunikasi Visual	8.	Kuliner
4.	Desain Produk	9.	Musik
5.	Film, Animasi, dan Video	10.	Fesyen

11.	Aplikasi dan <i>Game Developer</i>	14.	Televisi dan Radio
12.	Penerbitan	15.	Seni Pertunjukan
13.	Periklanan	16.	Seni Rupa

## 2. Pertumbuhan Industri Kreatif di Dunia

Pertumbuhan industri kreatif berkembang sangat pesat di dunia seiring perkembangan teknologi dari tahun ke tahun. Konferensi Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui Perdagangan dan Pembangunan (UNCTAD) memaparkan bahwa nilai global produk dan jasa kreatif di dunia tahun 2015 mencapai US\$509 miliar, naik drastis dibandingkan dengan nilai pada tahun 2002 yang hanya mencapai US\$208 miliar.



**Gambar 2.1** Logo UNCTAD

Sumber: Dubes Triyono: UNCTAD Siapkan Agenda Pembangunan Pasca 2015 (rmol.id)

**In 2013, cultural and creative industries worldwide generated revenues of US\$2,250b and employed 29 million people**

The 11 CCI sectors are an integral, massive and universal cornerstone of the global economy. In 2013, they generated US\$2,250b of revenues (3% of world GDP) and 29.5 million jobs.

**US\$2,250b**  
Global CCI markets

**29.5 million**  
Global CCI employment

**Gambar 2.2** Data Kontribusi Pendapatan dan Peluang Kerja di Industri Kreatif

Sumber: Ernst and Young/ey.com, 2015

Dari data Ernst and Young (2015) tersebut, tampak bahwa 11 sektor pada industri kreatif telah menyumbang total 29,5 juta pekerjaan dan memberi kontribusi pendapatan sebesar US\$ 2.250 miliar pada tahun

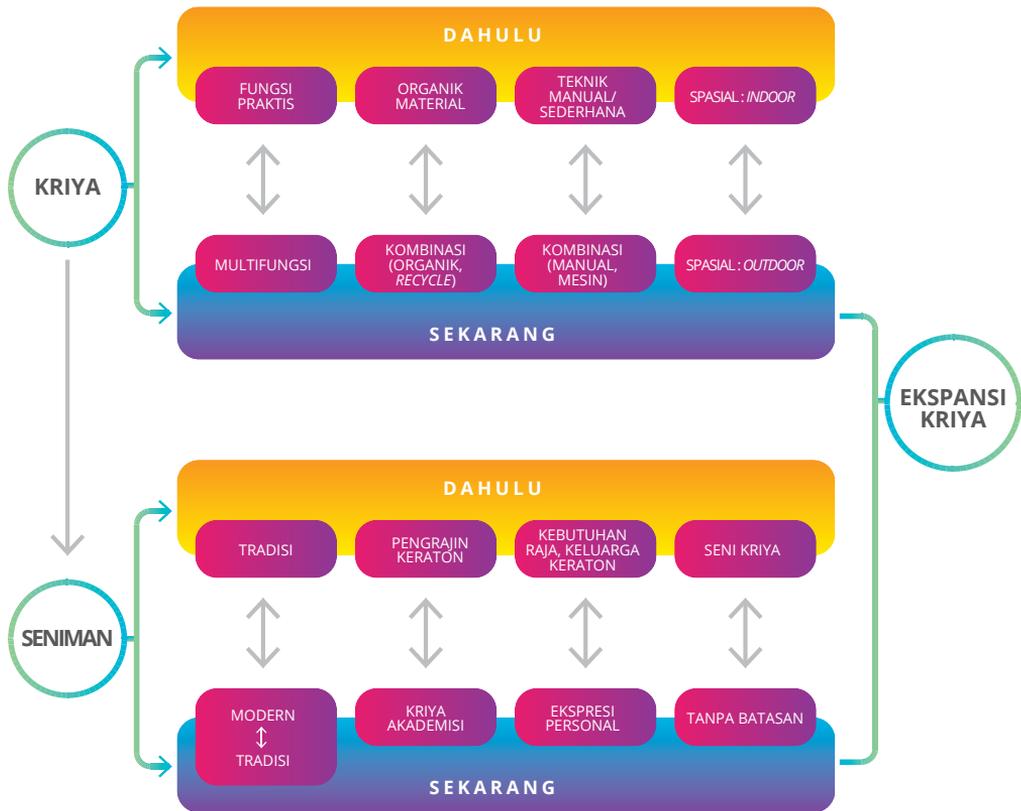
2013. Itu berarti terdapat 1 dari 100 orang atau 1 persen populasi yang bekerja pada industri kreatif.

Pertumbuhan industri kreatif di dunia juga diikuti dengan tren positif pada pertumbuhan industri kreatif di Indonesia. Berdasarkan berbagai data yang dihimpun dari *World Conference Creative Economy* 2018, sektor industri kreatif di Indonesia telah menyumbang produk domestik bruto sebesar 852 triliun rupiah. Nilai itu setara dengan 7,3% dari total PDB Indonesia selama 3 tahun terakhir.

Industri kreatif Indonesia menyumbang nilai ekspor \$19,4 miliar, 12,88% dari total ekspor Indonesia. Industri kreatif mempekerjakan 15,9 juta orang, terhitung 13,9% dari total tenaga kerja Indonesia. Artinya, 14 dari 100 orang Indonesia bekerja di bidang industri kreatif. Tumbuhnya industri kreatif di Indonesia juga didukung oleh bonus demografi Indonesia. Bappenas (2017) menemukan bahwa penduduk usia kerja (15-64 tahun) diperkirakan mencapai 64% dari proyeksi total penduduk 297 juta pada tahun 2030-2040.

Informasi dan fenomena di atas menunjukkan bahwa pertumbuhan industri kreatif di Indonesia tidak boleh dianggap remeh, yaitu memiliki potensi yang sangat bagus. Sektor industri kreatif di Indonesia perlu dikembangkan secara serius dengan tujuan mempersiapkan generasi muda Indonesia menjadi wirausaha kreatif sukses yang akan memengaruhi perekonomian Indonesia di masa depan.

### 3. Perkembangan Konsep Kriya Kuno, Kini, dan Mendatang



**Gambar 2.3** Bagan Kriya Dahulu dan Sekarang

Sumber: Sumber: Kemendikbudristek/Luviani Avi, 2023

Dari Gambar 2.3 tersebut, terlihat bagaimana kriya mengalami perubahan dan ekspansi. Ekspansi itu terdapat dari sisi fungsi, sifat, skala, material, teknik, dan penempatannya. Secara fungsional, karya kriya awalnya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan fungsional saja seperti furniture, alat makan dan lainnya berkembang menjadi berbagai fungsi, seperti selain karya kriya sebagai fungsional juga sebagai hiasan atau seni. Awal mula produk kriya diciptakan sifatnya selalu mengusung nilai tradisi seperti penuh dengan ukiran simbolik yang ada pada peralatan upacara ritual maupun pada hiasan di

arsitektur tradisional. Saat ini, dapat dilihat bahwa kriya juga bersifat modern dengan memadukan desain yang minimalis dan praktis.

Dari segi skala, di era lampau, para kriyawan umumnya terpaksa pada pembuatan karya kriya yang berukuran kecil dan sedang. Hal ini disesuaikan dengan tujuan karya atau produk tersebut diciptakan, yaitu memenuhi kebutuhan rumah tangga. Saat ini, ukuran tidak lagi menjadi patokan karena karya kriya mengalami pergeseran pada segi tujuan penciptaan.

Segi medium atau material yang digunakan untuk membuat karya kriya tak luput dari perubahan. Pada masa lalu, kriya identik dengan penggunaan material organik seperti kayu, tanah, bambu, batu, dan lainnya. Saat ini, penggunaan material tak terbatas dan seringkali juga memakai kombinasi antara organik dan anorganik. Seiring dengan perkembangan zaman, elemen material pada karya kriya dewasa ini mengalami pergeseran yang progresif dan peka pada isu lingkungan. Sebagai contoh makin banyaknya usaha *fashion* yang menggunakan bahan daur ulang dan mengembangkan *sustainable system*.

Berbicara masalah teknik pembuatan, kriya pada masa lampau menggunakan peralatan sederhana, manual atau nonmesin. Hal ini berimplikasi pada hasil yang didapatkan. Artinya, kriya masa lampau tidak dimaksudkan dibuat dalam jumlah besar atau massal, melainkan untuk kepentingan perorangan atau keluarga. Situasinya berbeda dengan periode terkini.

Kriya, seperti halnya desain, dalam proses pembuatannya juga melibatkan mesin atau teknologi terbaru seperti *laser cutting*, CNC (*Computer Numerical Control*) khususnya pada bidang fabrikasi, maupun bantuan alat modern lainnya. Mesin-mesin modern tersebut banyak dipergunakan mulai dari kriya logam seperti perhiasan, maupun pada kriya lainnya. Tujuan menggunakan mesin pada proses pembuatan produk kriya ialah untuk menghasilkan karya kriya yang premium. Meskipun keterlibatan sentuhan tangan manusia tetap terlihat terutama pada tahap sentuhan akhir (*finishing touch*).

Terakhir ialah sisi spasial yang terkait ruang atau lokasi displai karya. Seperti diketahui bahwa sebelum adanya pergeseran, karya kriya semata-mata hanya ada dan ditempatkan di dalam ruang atau rumah. Situasi terkini menunjukkan bahwa karya kriya mulai merambah luar ruang bahkan ruang publik yang strategis. Tentu saja fenomena perbedaan karya kriya dulu dan sekarang ini masih dapat berkembang sejalan dengan perubahan zaman.

Kerajinan atau kriya dalam konteks masa lalu dimaknai sebagai karya seni yang unik dan khas yang mengandung nilai estetika, simbolik, filosofis, dan fungsional serta *ngrawit* dalam penciptaannya. Sementara itu, kriya dalam konteks kekinian memiliki arti yang berbeda dengan kriya pada masa lalu. Perbedaan ini disebabkan adanya perbedaan yang mendasari penciptaan karya yang dihasilkan.

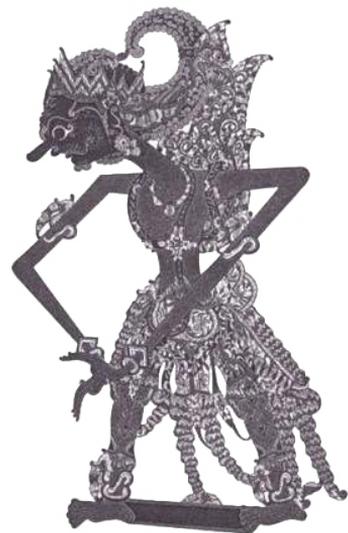
Berdasarkan fakta-fakta yang ada, jika dipelajari dan diteliti, konsep-konsep seputar kriya dapat dikelompokkan menjadi tiga kluster berdasarkan wacana dan isi kriya menurut bidang kerjanya. Tiga kelompok kriya tersebut seperti berikut.

- a. Kriya seni adalah bidang kerajinan yang industrinya menitikberatkan pada penciptaan karya ekspresi pribadi berdasarkan penggunaan unsur-unsur kerajinan tradisional.
- b. Kriya desain kerajinan adalah bidang kriya yang ruang lingkup kerjanya menekankan pada penciptaan karya yang memuaskan kebutuhan (jasa). Produknya merupakan hasil perpaduan



**Gambar 2.4** Produk Kriya Keramik

Sumber: Muria Zuhdi B (2009)



**Gambar 2.5** Produk Kriya Kulit

Sumber: Muria Zuhdi B (2009)

unsur-unsur tradisional yang ada pada kriya berdasarkan adaptasi prinsip-prinsip desain.

- c. Kriya kerajinan adalah bidang kerajinan yang kerjanya menekankan pada penguasaan keterampilan teknis produksi dan reproduksi kerajinan tangan.

Kriya adalah cabang atau bidang seni yang menghasilkan benda-benda yang dibuat dengan alat atau mesin sederhana, yang pembuatannya didasarkan pada bahan dan kerajinan alami dan buatan, dengan banyak nilai budaya (estetika) etnis (Indonesia). Makna kriya bisa berupa apa saja, di mana saja, siapa saja, dan untuk tujuan apa saja. Makna kriya *bisa apa saja* yang berhubungan dengan materi, yaitu: tanah liat (keramik), kayu, kulit, tekstil, logam, batu, dll. Makna kriya *bisa di mana saja*, yaitu berdasarkan lokasi atau penerapannya di rumah, di hotel, kantor, ruang publik lainnya (berbagai furnitur, elemen estetika interior, peralatan rumah tangga atau restoran, dll.). Makna kriya *bisa digunakan oleh siapa saja* bergantung pada desain produk yang dibuat, kelompok sasarannya: bisa anak-anak, remaja, dewasa, orang tua, laki-laki, dan perempuan.

Berikut tujuan penggunaan kriya sesuai peruntukannya.

- a. Tujuan praktis, produk itu diciptakan misalnya: untuk perhiasan, pakaian atau peralatan yang digunakan.
- b. Tujuan estetik, misalnya: untuk ekspresi pribadi, simbol status, pajangan.
- c. Tujuan sosial, misalnya: sebagai hadiah, oleh-oleh atau cinderamata wisata.
- d. Tujuan bisnis, perdagangan, yakni kepentingan ekonomi rumah tangga, ekonomi masyarakat secara luas maupun ekonomi negara.



**Gambar 2.6** Produk Kriya Kayu/Bambu

**Sumber:** Muria Zuhdi B (2009)

- e. Tujuan pendidikan, yakni memberikan bekal kemampuan keterampilan produksi, reproduksi, mencipta, mengelola (manajerial), memasarkan, dan apresiasi sesuai dengan tingkat atau jenjang pendidikan yang ditempuh.

#### 4. Perkembangan Kriya

Kebudayaan modern yang ditandai dengan gerakan industrialisasi di segala bidang tidak terbantah lagi kehadirannya memikul nilai-nilai baru dan melahirkan pranata baru bagi masyarakat pendukungnya. Modernisasi dengan dampak logisnya memberikan perubahan pola dan perilaku yang sudah lama kukuh pada tradisi yang mapan. Perubahan nilai-nilai ini pada akhirnya ikut pula menentukan arah perkembangan kesenian khususnya kriya.



#### Aktivitas 2.1

Untuk lebih memahami, lakukanlah kegiatan berikut.

#### **Ayo, Berkreasi!**

Dengan memperhatikan Tabel 2.2, susunlah kliping benda/barang/alat/bahan yang berkaitan dengan kriya menjadi dua kolom: kolom tradisional dan kolom modern. Berilah deskripsi benda masing-masing dari kolom tersebut, kaitkan dengan digitalisasi, Revolusi Industri 4.0 serta *Internet of Things* (IoT).

Tanyakan jika ada hal yang kurang dipahami atau perlu didiskusikan dengan guru.

**Tabel 2.2** Kliping Barang Tradisional vs Modern

No.	Tradisional	Modern	Deskripsi
1	Gambar Manual	Gambar Digital	Seiring dengan majunya teknologi saat ini, menggambar itu tidak hanya dilakukan di atas kertas saja, tetapi sudah bisa menggambar dengan menggunakan aplikasi menggambar digital.
2			
3			
4			
5			

## **B. Perkembangan Teknologi di Bidang Industri Kreatif Kriya**

Kemajuan bidang produksi dan teknologi baru di Eropa memengaruhi pembuatan benda kriya di Indonesia yang membuat tenaga manusia digantikan oleh mesin-mesin (mekanisasi/pabrikasi) serta digitalisasi. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut, para seniman beralih ke bentuk-bentuk yang tidak mungkin dapat ditiru dan dibuat ulang oleh produksi pabrikasi/massal karena akan memakan biaya yang sangat mahal. Sesungguhnya, hasil produksi yang dapat dinikmati oleh penikmat seni adalah karya yang masih terasa autentiknya. Produk-

produk tersebut dibuat dengan keahlian tangan yang bersifat sangat pribadi dan tidak dapat diulang atau dicontoh oleh orang lain ataupun mesin.

Revolusi industri telah menyebabkan mekanisasi dan digitalisasi dalam bidang desain dan produksi kriya saat ini. Tanpa mengabaikan produk kriya tradisional, mari, kita pelajari seperti apa perkembangan teknologi di bidang desain dan produksi kriya.

## 1. Aplikasi Gambar Digital

Banyak sekali aplikasi gambar digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain produk kriya. Setiap aplikasi memiliki fitur, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Berikut beberapa aplikasi gambar digital yang digunakan untuk mendesain produk kriya secara praktis baik menggunakan komputer, laptop, tab maupun *handphone*.

- a. SketchUp
- b. AutoCad
- c. 3DMax
- d. CorelDraw
- e. Photoshop
- f. Paperdraw for Android
- g. IbisPaint X for Android



**Gambar 2.7** Jenis Aplikasi Gambar Digital

Sumber: Metroandalas.co.id, Marno (2022)



## Aktivitas 2.2

Untuk lebih memahami terkait materi perkembangan teknologi di industri kreatif kriya, silakan kerjakan aktivitas berikut ini.

### Ayo, Berdiskusi!

Silakan diskusikan bersama kelompokmu dan cari informasi terkait *software* gambar digital berikut ini.

- a. SketchUp
- b. Photoshop
- c. AutoCad
- d. Paperdraw for Android
- e. 3DMax
- f. IbisPaint X for Android
- g. CorelDraw

Presentasikan di depan kelas.

## 2. Aplikasi Marketplace

*Marketplace* merupakan suatu platform yang menjadi perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara *online*. *Marketplace* atau pasar *online* ini menyediakan berbagai fasilitas untuk pengguna seperti metode pembayaran, pemilihan produk sesuai kategori, estimasi pengiriman, dan fitur lainnya. Berikut jenis-jenis *marketplace* berbasis *online* beserta contohnya.

### a. Marketplace Murni

*Marketplace* murni hanya berperan sebagai perantara dan mengirim produk kepada konsumen. Penjual dapat mengurus dan mengelola berbagai aktivitas lainnya dengan lebih fleksibel sesuai dengan peraturan yang berlaku. Konsumen dapat melakukan proses penawaran harga kepada penjual secara bebas tanpa terikat peraturan yang berlaku. Dengan demikian, sangat penting adanya informasi dan data terkait produk secara detail dan lengkap. Contoh dari *marketplace* murni di antaranya Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Blibli.

## b. Marketplace Konsinyasi

*Marketplace* konsinyasi berperan sebagai perantara sekaligus pengatur urusan pembayaran, pengiriman barang, foto produk, dan lain-lain. Dalam *marketplace* konsinyasi, segala bentuk transaksi jual beli hingga penentuan harga produk diserahkan kepada platform. Contoh dari *marketplace* konsinyasi di antaranya Zalora dan Berrybenka.

## 3. Revolusi Industri 4.0

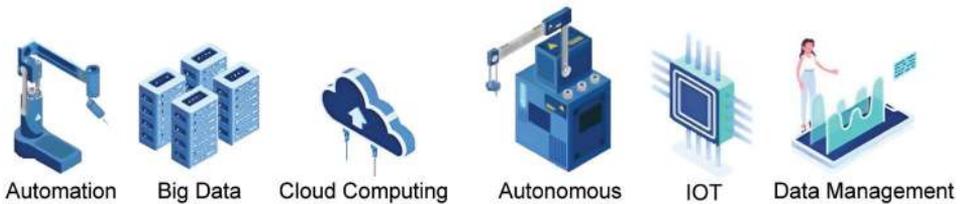
Teknologi, ilmu pengetahuan, dan industrialisasi merupakan aspek yang terus menunjukkan kemajuan dan perkembangan yang pesat di era globalisasi ini. Adanya Revolusi Industri 4.0 telah membuat penerapan konsep mekanisasi dalam segala hal dikerjakan oleh teknologi mesin sehingga menjadi lebih efektif dan efisien dalam pengoperasiannya. Sebagai akibatnya, banyak sekali industri yang berkembang pesat dan terus meningkatkan kualitas dan kuantitas produksinya.

Dalam Revolusi Industri 4.0, dikenal istilah *smart factory* yang mengarah ke konsep konektivitas antara manusia dan mesin. Dalam *smart factory*, terdapat fungsi utama, yaitu memajukan kontrol proses produksi dan mengatasi masalah yang ditemui secara *real time*. Penggunaan mesin canggih mulai dari proses mendesain produk kriya hingga bahan menjadi produk jadi dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi.

Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang mengolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah “*cyber physical system*”. Konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi informasi dalam proses pengaplikasiannya, keterlibatan tenaga manusia dalam proses produksi dapat berkurang. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pada suatu lingkungan kerja dengan sendirinya bertambah. Dalam dunia industri, hal ini berdampak signifikan pada kualitas kerja dan biaya produksi. Namun sesungguhnya, tidak hanya industri, seluruh lapisan masyarakat juga bisa mendapatkan manfaat umum dari sistem ini.



## INDUSTRY 4.0



**Gambar 2.8** Perkembangan Revolusi Industri

Sumber: Kominfo.go.id

Dalam Revolusi Industri 4.0, setidaknya ada lima teknologi yang menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri siap digital, yaitu: *Internet of Things*, *Big Data*, *Artificial Intelligence*, *Cloud Computing*, dan *Additive Manufacturing*.

## 4. Internet of Things

IoT merupakan sistem yang menggunakan perangkat komputasi, mekanis, dan mesin digital dalam satu keterhubungan (*interrelated connection*) untuk menjalankan fungsinya melalui komunikasi data pada jaringan internet tanpa memerlukan interaksi antarmanusia atau interaksi manusia dan komputer. Sistem IoT mengintegrasikan empat komponen, yaitu: perangkat sensor, konektivitas, pemrosesan data, dan antarmuka pengguna. Contoh aplikasi IoT di Indonesia: Gowes (IoT untuk *bike sharing*), eFishery (IoT pemberi pakan ikan otomatis), Qlue (IoT untuk *smart city*), dan Hara (IoT untuk pangan dan pertanian).

*Internet of Things* memungkinkan pengguna dalam sektor industri bidang desain dan produksi kriya mendapat informasi secara *real time*. Teknologi yang terkoneksi oleh internet dapat mengawasi proses produksi sendiri serta melaporkan tentang keadaan di lapangan secara langsung tanpa bantuan manusia. Sistem tersebut dapat memangkas biaya pemeliharaan mesin-mesin di sebuah perusahaan manufaktur. Dengan demikian, penerapan IoT dapat menguntungkan perusahaan karena dapat menghemat energi, mengurangi *downtime* (istilah dalam dunia komputer untuk menggambarkan sebuah kondisi di mana komputer atau sistem IT sedang tidak tersedia, *offline*, atau tidak beroperasi), dan meningkatkan produksi.

## 5. Fractal Art

Fraktal adalah objek geometris mentah dalam skala apa pun dan dianggap dapat dibagi. Dalam banyak kasus, fraktal dapat dibuat dengan pola berulang, biasanya dalam proses rekursif atau iteratif.

Istilah fraktal diciptakan pada tahun 1975 oleh Benoît Mandelbrot dari bahasa Latin *fractus* yang berarti 'rusak', 'rusak' atau 'tidak biasa'.

Berbagai jenis fraktal pada awalnya dipelajari sebagai benda-benda matematis. Geometri fraktal adalah cabang matematika yang mempelajari sifat dan perilaku fraktal.

Fractal art dapat membantu menjelaskan banyak situasi yang sulit digambarkan dengan geometri klasik dan diterapkan secara luas dalam sains, teknologi, dan seni digital.

Dalam industri kriya, corak dan motif fraktal sangat diminati karena menunjukkan keindahan dan kerumitan teknik yang mengagumkan. Seni fraktal atau *fractal art* biasanya dipajang di dalam sebuah ruangan sebagai hiasan dinding.



**Gambar 2.9** Contoh *Fractal Art*

Sumber: <https://www.fractalarts.com/> (2019)



## Aktivitas 2.3

Agar lebih mematangkan wawasan seni kriya dan dapat memanfaatkan teknologi yang ada, kerjakan aktivitas berikut ini dalam waktu 90 menit.

### Ayo, Berkreasi!

Buatlah kreasi foto dan video terkait produk kriya yang diunggah pada akun *marketplace* yang sudah ada atau membuat akun yang baru.

Tanyakan jika ada hal yang kurang dipahami atau perlu didiskusikan dengan guru.

## C. Isu Global Terkait Industri di Bidang Desain dan Produksi Kriya

Isu global yang sedang tren dan menjadi pembahasan di seluruh dunia terutama yang ada kaitannya dengan dampak industri di bidang desain dan produksi kriya di antaranya ialah pemanasan global, perubahan iklim, *Product Life Cycle Management* (PLM), dan konsep 3R (*Reduce*, *Reuse* dan *Recycle*).

### 1. Pemanasan Global

Pemanasan global ialah peristiwa meningkatnya suhu permukaan bumi secara global. Adanya pemanasan global tentu sangat memengaruhi alam dan juga keberlangsungan hidup para makhluk di dalamnya. Penyebab terjadinya pemanasan global adalah akibat adanya efek rumah kaca (*green house effect*).



**Gambar 2.10** HumanHandsCircle  
Reaching Unity

Sumber: [canstockphoto.com/alexmax](https://www.canstockphoto.com/alexmax) (2006)

Terjadinya efek rumah kaca bersumber dari aktivitas manusia, seperti pembakaran limbah pabrik, pembakaran sampah, asap kendaraan bermotor, pembakaran lahan, dan lain sebagainya. Gas karbon dioksida (CO<sub>2</sub>) dari hasil pembakaran tersebut nantinya tertahan di lapisan atmosfer pada ketinggian antara 10-20 km di atas permukaan laut. Penumpukan karbon dioksida yang ada pada lapisan atmosfer akan menahan panas dari permukaan bumi untuk keluar sehingga disebut sebagai efek rumah kaca. Sederhananya, efek rumah kaca diartikan sebagai proses pemanasan yang terjadi ketika gas-gas tertentu terperangkap di atmosfer bumi.

### a. Dampak Pemanasan Global

Dampak dari pemanasan global di antaranya kepunahan beberapa spesies hewan dan tumbuhan, temperatur bumi menjadi makin tinggi. Akibatnya, es di kutub-kutub mencair yang menyebabkan volume air laut naik serta penipisan lapisan ozon (atom oksigen pada lapisan atmosfer).

Fungsi dari lapisan ozon adalah:

- 1) mengatur dan menyerap sinar ultraviolet yang masuk ke permukaan Bumi,
- 2) melindungi Bumi dari benda-benda langit yang jatuh, dan
- 3) menjaga kestabilan suhu yang ada di Bumi.

### b. Upaya Menanggulangi Pemanasan Global

Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi dampak pemanasan global, antara lain seperti berikut.

- 1) Tidak melakukan penebangan liar dan penggundulan hutan (*deforestation*).
- 2) Memberikan pendidikan agar masyarakat memahami tentang pengertian dan dampak dari pemanasan global.
- 3) Melakukan reboisasi (kegiatan penghijauan) serta memperluas lahan untuk tumbuhan dan tanaman hijau. Hal ini dilakukan karena tumbuhan mampu menyerap gas karbon dioksida sebagai bagian dari proses fotosintesis.

- 4) Melindungi dan menjaga lingkungan, dengan menggunakan energi listrik secukupnya, tidak melakukan pembakaran sampah, membatasi kegiatan merokok, dan lain sebagainya.
- 5) Mengurangi penggunaan batu bara, gasoline, dan bahan bakar.
- 6) Mengurangi penggunaan produk-produk yang mengandung *Chloro-fluorocarbons* (CFCs), yakni senyawa organik yang hanya mengandung karbon, klorin, dan fluorin, yang diproduksi sebagai derivat volatil dari metana, etana, dan propana dan menggantinya dengan produk yang ramah lingkungan.

## 2. Perubahan Iklim

Perubahan iklim adalah perubahan pola dan intensitas unsur iklim dalam periode waktu yang sangat lama. Bentuk perubahan iklim berkaitan dengan perubahan kebiasaan cuaca atau perubahan persebaran kejadian cuaca. Penyebab utama terjadinya perubahan iklim ialah pemanasan global. Percepatan pemanasan global merupakan akibat dari meningkatnya konsentrasi gas rumah kaca di atmosfer Bumi yang mengubah peran dari efek rumah kaca. Aktivitas manusia juga dapat mengubah iklim Bumi, dan saat ini mendorong perubahan iklim melalui pemanasan global. Tidak ada kesepakatan umum dalam dokumen ilmiah, media, atau kebijakan mengenai istilah yang tepat untuk digunakan merujuk pada antropogenik (bahaya atau bencana yang tidak alami timbul karena disebabkan oleh tindakan atau kelalaian manusia) perubahan yang dipaksakan; baik pemanasan global atau perubahan iklim dapat digunakan. Perubahan iklim akan berdampak pada peningkatan tinggi permukaan air laut, peningkatan jumlah bencana alam, pergeseran rentang geografis, dan kerusakan ekosistem. Dampak perubahan iklim akan dirasakan oleh manusia, hewan, tumbuhan, maupun mikroorganisme. Perubahan iklim akan memberi dampak di lautan, daratan maupun di lapisan udara.



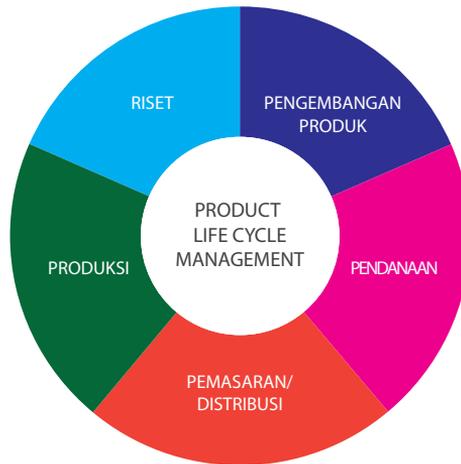
**Gambar 2.11** Peran Penting Industri dalam Pengendalian Perubahan Iklim

Sumber: Dalwa Berita (2021)

Perubahan iklim terjadi melalui interaksi antarunsur iklim selama puluhan hingga jutaan tahun. Setiap unsur iklim memberikan pengaruh terhadap kondisi iklim dengan tingkat pengaruh yang berubah-ubah. Pengaruh perubahan iklim dapat dimulai dalam skala kawasan perkotaan atau kabupaten hingga kawasan benua. Perubahan iklim dapat terjadi karena pengaruh dari luar berupa radiasi Matahari maupun pengaruh dari dalam Bumi berupa peningkatan kadar karbon dioksida di atmosfer.

### 3. *Product Life Cycle Management (PLM)*

Setiap produk memiliki usianya sendiri-sendiri karena jenuhnya pasar. Dalam usaha manufaktur dikenal siklus kehidupan suatu produk atau lebih dikenal dengan istilah *product life cycle management (PLM)*.



**Gambar 2.12** Diagram Product Life Cycle Management

Sumber: A. Rohman (2021)

*Product life cycle management* adalah suatu cara pengaturan atau manajemen siklus kehidupan suatu produk. Hal ini dikarenakan suatu produk tidak akan laku secara terus-menerus dan ada saatnya mengalami penurunan yang merugikan.

Dalam konsep ini, setiap produk memiliki 4 tahapan utama, yaitu seperti berikut.

- a. Tahap pengenalan: yaitu mengenalkan produk kepada masyarakat. Biasanya, jika menarik, produk tersebut akan dikejar oleh pembeli.
- b. Tahap pertumbuhan: yaitu permintaan akan produk makin meningkat sehingga keuntungan pun akan ikut meningkat.
- c. Tahap kedewasaan/klimaks: yaitu seorang pengusaha harus mempertahankan usahanya secara mati-matian agar tetap eksis di mata masyarakat. Pada tahap ini, seorang pengusaha yang cerdas akan melakukan investasi atau membuat cadangan yang lain.
- d. Tahap penurunan: yaitu pasar sudah mulai beranjak ke produsen lain sehingga keuntungan pun akan menurun secara terus-menerus.

Setelah kamu mengetahui tahapan utama setiap produk, sudah pasti kamu akan merasakan betapa pentingnya *product life cycle management*. Berikut yang menjadi alasannya.

### a. Memudahkan Pengusaha melalui Setiap Tahapan Sebuah Usaha

Pentingnya kamu mengetahui manajemen siklus hidup produk ialah untuk memudahkanmu sebagai pengusaha menjalankan 4 tahapan di atas. Terlihat seperti mustahil, tetapi sebagian besar perusahaan mengalaminya.

Sejaya apa pun perusahaan, biasanya, ia akan bangkrut juga karena adanya tahapan yang harus dilalui. Namun, hal tersebut akan terasa ringan untuk melewatinya jika kamu menggunakan teknik manajemen siklus hidup produk tersebut.

### b. Dasar Persiapan untuk Tetap Menanamkan Pemikiran Kemungkinan Terburuk

Mungkin kamu berpikiran bahwa cara yang satu ini tidak mencerminkan optimisme. Namun, justru dengan menanamkan pemikiran kemungkinan terburuk, ini menjadi rem bagi para produsen/pengusaha.

Kebanyakan para pengusaha akan merasa kesulitan setelah perusahaannya jaya karena memiliki pasar yang cukup luas. Bisnis, khususnya di bidang manufaktur, memiliki risiko besar dan selalu mengalami pasang surut. Oleh karena itu, dengan pemikiran kemungkinan terburuk, kamu akan selalu memikirkan kemungkinan jalan keluarnya.

Kamu menjadi lebih bijak dalam memanfaatkan keuntungan, baik dengan cara ditabung atau diinvestasikan. Hal ini menjadi persiapan yang cukup matang untuk menghadapi kemungkinan terburuk agar tetap bisa bangkit.

### c. Menjadikan Sebuah Bahan Evaluasi terhadap Pelaksanaan Bisnis

Manajemen siklus hidup produk merupakan hasil riset dari berbagai perusahaan sehingga kemungkinan besar akan terjadi pada bisnismu. Walalupun kamu belum mengalami tahap ketiga maupun tahap keempat, tetapi kamu bisa melakukan evaluasi dini.

Evaluasi yang berasal dari pengalaman orang lain dapat meringankan kemungkinan terburuk yang akan terjadi. Walaupun terjadi, hanya sebentar saja karena kamu sudah siap.

Ketika kamu akan melakukan manajemen siklus hidup, fokuskan pada berbagai bidang di antaranya seperti berikut.

#### a. Pengembangan Produk

Setiap produk jika pasar sudah mengalami kejenuhan, kamu harus segera bergerak melakukan pengembangan agar orang-orang akan terus tertarik pada produkmu. Pengembangan produk merupakan hal yang wajib bagi setiap perusahaan karena peluang yang besar membuat kompetitor juga makin banyak. Jangan sampai pelangganmu beranjak ke tempat yang lain.

Kembangkan produk dan kenalkan kembali kepada target pasarmu agar masyarakat tahu dan tertarik. Kembangkan produk seunik mungkin dan jika bisa, buat yang *antimainstream* atau berbeda dengan produk kompetitor.

#### b. Dana

Mengembangkan produk yang lebih unik dan menarik tentu akan membutuhkan biaya atau dana yang cukup besar. Oleh karena itu, penting sekali untuk memperhatikan ketersediaan dana yang cukup.

Biaya pengembangan produk ini tak jauh berbeda dengan biaya pengenalan produk baru. Namun, pengembangan produk memerlukan biaya jauh lebih kecil dibandingkan dengan biaya pengenalan produk baru karena orang-orang sudah banyak mengetahui *merk* atau *brand* dari produkmu. Dengan demikian, mengenalkannya kepada masyarakat menjadi lebih mudah dan murah.

### c. Promosi atau Pemasaran

Terus-menerus melakukan promosi atau pemasaran walaupun merek sudah dikenal, merupakan suatu keharusan. Perhatikan bagaimana merek-merek terkenal masih terus beriklan untuk menjangkau pasar yang lebih banyak. Hal itu dikarenakan perusahaan terkenal tersebut menyadari pentingnya fokus promosi atau pemasaran/iklan untuk mempertahankan pasar. Sebaliknya, jika berhenti melakukan promosi, masyarakat akan beranggapan bahwa produkmu sudah tidak berproduksi.

### d. Fokus pada Proses Manufaktur

Sebuah perusahaan pasti mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya. Maka, seorang pengusaha harus menekan biaya sekecil-kecilnya. Gali terus ilmu dan pengalaman tentang bagaimana produksi yang efisien, tetapi juga efektif sehingga pada saat penjualan meningkat, biaya juga akan lebih ringan.

### e. Fokus pada Berbagai Jenis Informasi yang Berkaitan dengan Bisnis

Setiap hari setiap saat, informasi baru begitu cepat beredar. Maka, seorang pengusaha harus selalu mencari informasi terutama yang berkaitan dengan bisnis, cara produksi, dan lain sebagainya.



## Aktivitas 2.4

### Ayo, berdiskusi!

Dalam kelompok 4–5 orang, diskusikanlah masalah berikut. Kemudian, presentasikan di depan kelas.

- ➔ Dampak industri terhadap pemanasan global dan perubahan iklim
- ➔ Isu ekonomi kreatif sebagai solusi ketenagakerjaan

#### 4. Konsep 3R (*Reduce, Reuse, dan Recycle*)

Pernahkah kamu melihat *tagline* 3R di lingkungan sekitar rumah, sekolah, ataupun kantor? 3R merupakan singkatan dari *reduce, reuse, recycle*. 3R ialah istilah untuk menyebut konsep yang mempromosikan kehidupan berkelanjutan dengan mengelola sampah secara lebih baik.

Mengurangi, menggunakan kembali, dan mendaur ulang sampah ialah tiga prinsip yang sering digaungkan dalam mengelola sampah. Prinsip ini biasa disebut 3R (*reduce, reuse, recycle*). Prinsip ini sangat populer karena sangat mudah diikuti oleh berbagai kalangan. Hanya dengan mengurangi sampah, menggunakan kembali barang-barang yang tidak terpakai, dan mendaur ulang sampah yang mudah didaur ulang, kita dapat meningkatkan kualitas hidup di rumah dengan berkurangnya hasil buangan kita ke lingkungan.

Setiap urutan ini memiliki prioritas yang berbeda. *Reduce* atau pengurangan sampah ialah prioritas utama dalam pengelolaan sampah. Disusul oleh *reuse* atau penggunaan kembali sampah, lalu *recycle* atau pendaurulangan sampah.



**Gambar 2.13** Konsep 3R

Sumber: [www.sehataqua.co.id](http://www.sehataqua.co.id) (2022)

### a. *Reduce* (Mengurangi)

Penggunaan tas purun sebagai *polybag* mengurangi penggunaan plastik yang sulit terurai di tanah. Mengurangi sampah adalah prioritas utama dalam pengelolaan sampah secara modern. Dengan mengurangi penggunaan sampah, terutama yang tidak bisa didaur ulang, kita telah membantu mengurangi beban lingkungan kita.



**Gambar 2.14** Penggunaan Tas Purun

Sumber: Ihsan Fatreza (2021)

Barang-barang yang dapat dikurangi, misalnya sampah sekali pakai seperti kantong plastik, kertas, botol minuman, hingga karton. Kamu dapat menggunakan alternatif lain untuk mengurangi penggunaan sampah sekali pakai dengan menggunakan bahan-bahan ramah lingkungan atau alat yang dapat digunakan berulang-kali.

### b. *Reuse* (Menggunakan Kembali)

Barang-barang tidak terpakai yang kondisinya masih cukup baik sebaiknya tidak langsung dibuang begitu saja. Kita dapat memanfaatkan barang tersebut untuk digunakan sebagai barang lain yang fungsinya dapat terpenuhi. Contohnya memanfaatkan botol plastik bekas untuk wadah alat tulis, pot bunga, atau bahkan digunakan sebagai hiasan ruangan.



**Gambar 2.15** Pot Plastik

Sumber: Ihsan Fatreza (2021)

### c. *Recycle (Mendaur Ulang)*

Apabila suatu barang sudah berkondisi buruk atau sudah kehilangan fungsinya, hal yang bisa kamu lakukan ialah membuangnya ke tempat sampah. Padahal, setiap barang yang sudah terlihat kurang baik itu masih memiliki kegunaan, lho. Kamu dapat mendaur ulang menjadi barang baru melalui proses tertentu yang berbeda-beda untuk tiap jenis barang.



**Gambar 2.16** Daur Ulang Sampah

Sumber: [www.konde.co](http://www.konde.co) (2017)

Plastik dan kertas ialah salah satunya. Sampah plastik biasa didaur ulang berdasarkan kode-kode yang tercantum. Sementara, kertas terpakai dapat didaur ulang menjadi kertas baru. Jenis-jenis sampah lain juga dapat didaur ulang seperti kaca, baterai, tekstil, dan lain-lain.



## Uji Kompetensi

1. Jika dikaji dan dicermati, istilah-istilah di seputar kriya berdasarkan wacana dan substansi kriya dapat dikelompokkan ke dalam tiga gugus berdasarkan wilayah kerjanya. Jelaskan!
2. Badan yang dibentuk oleh pemerintah Indonesia terkait paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari sumber daya manusia ialah ....
3. Karya seni yang unik dan khas yang mengandung nilai estetika, simbolik, filosofis dan fungsional serta *ngrawit* dalam pembuatannya merupakan ....
4. Karya-karya seni digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu karya seni fungsional tergolong seperti seni terapan dan karya-karya seni kriya yang pembuatannya lepas dari segi fungsi seperti seni murni merupakan ....
5. Sebutkan aplikasi gambar digital yang bisa dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat *handphone*.
6. Mendaur ulang produk menjadi barang baru yang memiliki manfaat disebut ....
7. Jelaskan peran dari *marketplace* murni dan berikan contohnya.
8. Dalam Revolusi Industri 4.0, dikenal istilah *Smart Factory* yang mengarah ke konsep ....
9. Jelaskan dampak dari penggunaan mesin pada produksi kriya terhadap para seniman kriya.
10. Jelaskan dampak dari pemanasan global dan perubahan iklim yang diakibatkan oleh produksi industri.



## Pengayaan

### Yes, Saya Tuntas!

Jika hasil penugasan kamu dinyatakan tuntas, untuk lebih memperdalam lagi materi tentang Perkembangan Teknologi Desain dan Produksi Kriya, silakan kamu cari di Youtube terkait hal berikut.

1. Mengetahui Lebih Dekat dengan Revolusi Industri 5.0
2. Teknologi di Era Digital Berkembang Pesat

### Jangan Cepat Merasa Puas!

### Oow, Saya Belum Tuntas!

Jika, hasil kamu belum tuntas, silakan kamu mengulang kembali materi Perkembangan Teknologi Desain dan Produksi Kriya dengan tekun dan teliti.

### Jangan Menyerah! Tetaplah Semangat!



## Refleksi

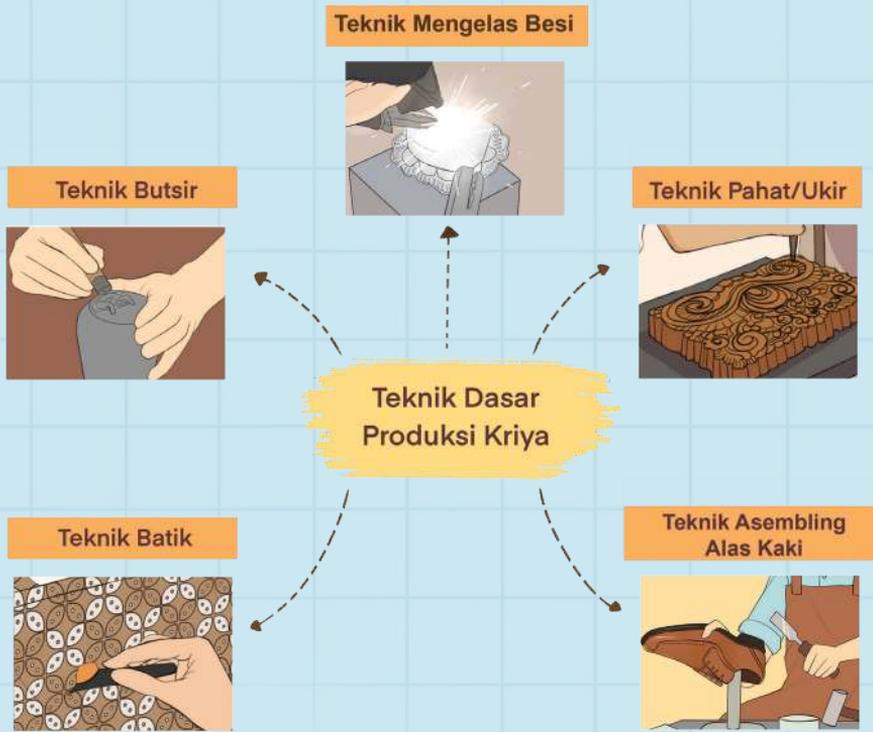
Setelah mempelajari bab ini, perkembangan teknologi pada pekerjaan desain dan produksi kriya perlu untuk ditindak lanjut dengan serius agar kamu bisa terus meningkatkan karya yang inovatif, kreatif, dan cepat. Namun, jangan lupa setiap inovasi harus tetap memperhatikan proses yang ramah lingkungan, salah satunya melalui konsep 3R.

Pada bab ini, kamu telah mempelajari materi tentang perkembangan teknologi pada pekerjaan desain dan produksi kriya. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami wawasan seni kriya kuno dan kini		
2	Memahami perkembangan teknologi di industri kreatif pada pekerjaan desain dan produksi kriya		
3	Memahami isu-isu global terkait dunia industri di bidang desain dan produksi kriya		



Mengapa seorang pengrajin kriya harus memahami pembuatan rancangan, pola, alat dan bahan, serta perakitan produk kriya?



### BAB III

# TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, kamu mampu:

1. menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup.
2. memahami seluruh proses produksi yang diaplikasikan dalam industri desain dan produksi kriya.

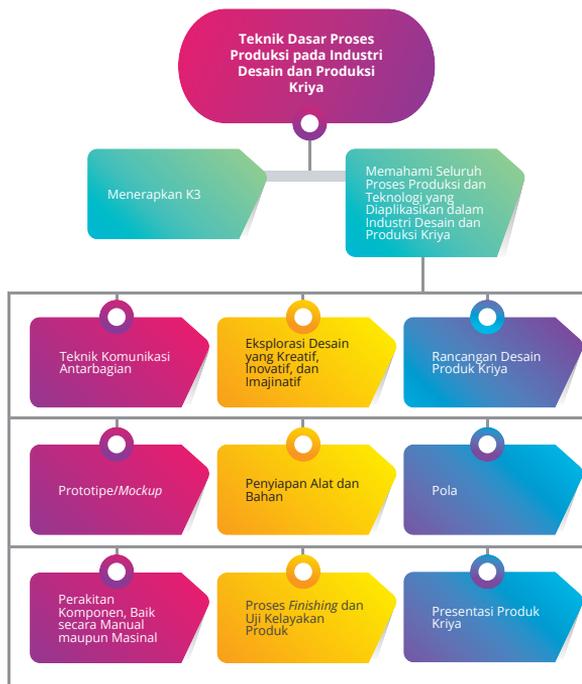


## Kata Kunci

K3LH, komunikasi, desain produk, prototipe, alat, bahan, pola, produksi, *finishing*, uji kelayakan



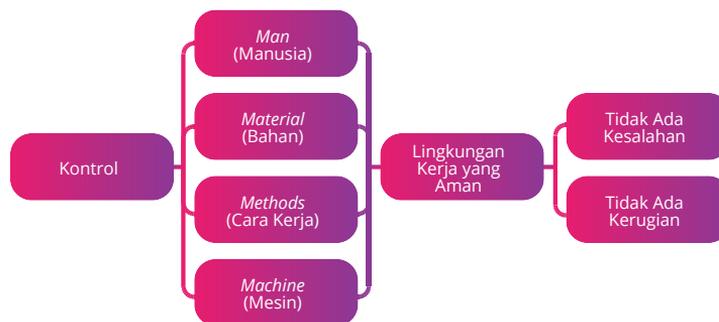
## Peta Konsep



Benda atau produk hasil desain produk kriya umumnya lebih menitikberatkan pada nilai-nilai keunikan (*uniqueness*), estetika (keindahan), seni (*art*), adiluhung, berharkat tinggi, khusus, khas, dan kehalusan rasa sebagai unsur dasar. Tahukah kamu, bagaimana menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja pada saat bekerja? Apa saja aktivitas pada proses produksi di industri desain dan produksi kriya? Agar mengetahuinya, ayo, pelajari bab ini dengan penuh semangat!

## A. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Hakikat kesehatan dan keselamatan kerja ialah mengendalikan 4M, yaitu *man/people* (orang), *materials* (bahan atau alat), *machine* (mesin), dan *methods* (cara kerja). Penerapan 4M akan sangat menjamin lingkungan kerja yang aman sehingga tidak terjadi kecelakaan jika diperhatikan dengan sebaik-baiknya. Berikut gambaran tentang esensi 4M.



**Gambar 3.1** Hakikat 4M

Sumber: Kemendikbudristek/Setiawan, 2021

Jika hakikat 4M tidak terlaksana dengan baik, akan berakibat pada kerugian dampak dari kecelakaan kerja. Berikut ini kerugian dilihat dari biaya yang harus ditanggung.

### 1. Biaya Langsung

Disebut pula *direct cost*, yaitu beberapa biaya yang perlu dikeluarkan secara langsung dalam melakukan sebuah kegiatan seperti pemberian obat-obatan atau penggantian alat-alat yang rusak akibat dari kecelakaan kerja.

## 2. Biaya Tidak Langsung

Disebut *indirect cost*. Contoh biaya tak langsung seperti berikut.

- a. Biaya kehilangan waktu karena menjadi penderita atau korban.
- b. Biaya kehilangan waktu karena pekerja yang berhenti akibat kecelakaan.
- c. Biaya kehilangan waktu karena pengawas harus membantu, menolong, mengatur, menyelidiki, dan mempersiapkan laporan pekerja yang mengalami kecelakaan.
- d. Biaya akibat kerusakan mesin/alat-alat.
- e. Biaya karena terhambatnya kemajuan proyek.

Kecelakaan merupakan sebuah kondisi yang tidak direncanakan, tidak terkendali, dan tidak dikehendaki semua orang. Akibatnya terjadi kondisi tidak aman yang menyebabkan terganggu bahkan terhentinya sebuah kegiatan produksi. Perlu dianalisis mengapa kecelakaan terjadi, temukan apa penyebabnya, dan cegah agar tidak terjadi kecelakaan di masa yang akan datang.

Empat hal pokok dalam anatomi kecelakaan sebagai berikut.

- a. Penyebab penunjang terdiri atas tindakan pengawas, kondisi mental pekerja, dan kondisi fisik pekerja (*contributing causes*).
- b. Penyebab langsung terdiri atas tindakan tidak aman dan kondisi tidak aman (*immediate causes*).
- c. Kecelakaan (*accident*) seperti terbakar, tergelincir, terkena ledakan atau kejatuhan.
- d. Akibat kecelakaan (*result of accident*) seperti produksi terhenti, perusakan, luka berat, hingga kematian.

### **B. Memahami Seluruh Proses Produksi dan Teknologi yang Diaplikasikan dalam Industri Desain dan Produksi Kriya**

Seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terjadi secara global, karya kriya juga menerima dampak dari perkembangan

tersebut sehingga muncul karya baru yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Meski begitu, perubahan yang ada tidak dapat diterima dan diterapkan begitu saja pada ranah kriya. Diperlukan suatu proses tertentu agar perubahan tersebut dapat diterapkan tanpa menghilangkan esensi atau inti yang terdapat pada ranah tersebut. Maka, pada materi berikutnya, kamu harus terlebih dahulu mempelajari dan memahami seluruh proses produksi dan teknologi yang diaplikasikan dalam industri desain dan produksi kriya.

## 1. Memahami Teknik Komunikasi Antarbagian

Komunikasi memainkan peranan penting dalam menyampaikan pesan visual. Banyak orang selalu meremehkan komunikasi saat mendesain produk. Komunikasi seharusnya menjadi kunci utama untuk menyampaikan apa yang tidak diketahui dan dipahami sehingga fakta dapat dipahami secara universal.



**Gambar 3.2** Produk Desain dan Produksi Kriya sebagai Teknik Komunikasi

Sumber: [https://bali.tribunnews.com/Supartika Putu \(2021\)](https://bali.tribunnews.com/Supartika%20Putu)

Komunikasi dapat berupa verbal dan nonverbal. Maka, proses produksi di industri desain dan produksi kriya sangat mengutamakan terjalannya komunikasi antarbagian.

Usaha dalam melakukan komunikasi antarbagian dapat diwujudkan melalui penerapan desain yang kreatif pada sebuah produk. Hubungan

komunikasi antarbagian juga dapat diwujudkan melalui kegiatan presentasi dan promosi, yaitu menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual), dan membuat pesan tersebut dapat diingat. Umumnya, dalam mencapai tujuan komunikasi antarbagian, gambar atau kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik sehingga produk atau jasa dapat diterima oleh publik.

## 2. Menerapkan Eksplorasi Desain yang Kreatif, Inovatif, dan Imajinatif

Memahami kata *eksplorasi* menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) berarti penjelajahan, penjajakan, pendalaman, pencarian, penyelidikan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan atau alternatif yang lebih baik dan lebih banyak. Kata *kreativitas* diambil dari bahasa Inggris, yaitu *to create* yang artinya mencipta, yang berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, atau gaya).

Eksplorasi desain yang kreatif meliputi beberapa proses tahapan sebagai berikut.



Desain dan produksi kriya memiliki mekanisme berpikir kreatif yang sama dalam membuat desain produk. Bagaimanapun, produk harus memenuhi nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah masyarakat luas. Oleh karena itu, pemikiran desain (*design thinking*) diperlukan saat membuat model desain dan produksi kriya untuk menciptakan produk kriya yang kreatif, inovatif, dan imajinatif. Berikut ini beberapa elemen penting dari pemikiran desain (*design thinking*).

#### a. *People Centered*

Pemikiran kreatif dapat dicapai dengan berfokus pada keinginan pengguna berdasarkan riset pasar.

#### b. *Highly Creative*

Kreativitas tanpa batas bisa muncul karena tidak ada aturan yang kaku dan baku. Hal ini dapat tercipta dengan suasana yang terbuka dan menyenangkan dalam produksi produk kriya yang berkualitas.

#### c. *Hands On*

Proses yang membutuhkan ketekunan dan tidak hanya menghasilkan gambar di atas kertas. Kamu harus bisa menghasilkan karya sebagai model yang dapat kamu lihat dan sentuh.

#### d. *Iterative*

Lakukan improvisasi secara berulang-ulang agar produk kriya yang dihasilkan bagus. Jadi, sebagai ide orisinal, produk kriya yang telah dibuat harus terus diupayakan selalu mencari solusi dan mengatur hal-hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan.

### 3. Membuat Rencana Desain dan Produksi Kriya

Desain memiliki pengertian sama dengan *plan* dan *outline* yang berarti rencana atau garis besar. Desain merupakan suatu proses secara keseluruhan dari sebuah karya hingga karya tersebut terwujud dan

memiliki nilai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain produk kriya memiliki maksud dan tujuan.

Berikut ini tahapan desain produk.

- a. Perumusan hasil riset pasar.
- b. Mempertimbangkan kapasitas fasilitas perusahaan.
- c. Membuat beberapa alternatif sketsa desain.
- d. Membuat gambar kerja untuk referensi dalam kegiatan produksi.

#### 4. Membuat Prototipe/Mockup

Prototipe produk kriya merupakan bukti fisik dari konsep desain produk. Membuat prototipe produk kriya merupakan jenis aplikasi langsung dalam proses pembuatan produk. Di bawah ini lima langkah yang terlibat dalam pembuatan prototipe suatu produk.

- a. Mengetahui kebutuhan konsumen atau pelanggan.
- b. Membuat desain produk.
- c. Membuat sampel prototipe produk.
- d. Melakukan pengembangan produk.
- e. Menentukan tujuan dan strategi pemasaran.

#### 5. Menyiapkan Alat dan Bahan

Seni kriya merupakan salah satu bentuk seni terapan. *Craftmanship* bisa disebut *artisanship* karena merupakan bagian dari seni rupa yang mengarah pada seni dekoratif dan seni pakai. Keterampilan dan ketangkasan merupakan hal terpenting dalam seni kerajinan. Biasanya, seni kriya atau kerajinan diproduksi sebagai barang manufaktur atau seni industri.

Nilai artistik keahlian terletak pada pola yang rumit, ornamen, kreativitas, yang melahirkan kekaguman atas kegigihan dan kecerdikan seorang pengrajin. Seorang pengrajin akan bekerja dengan sempurna jika menggunakan alat dan bahan yang tepat dalam proses pembuatannya.



**Gambar 3.3** Alur Munculnya Seni Kriya

Sumber: Raharjo (2011)

## 6. Membuat Pola

Ada beberapa teknik pembuatan pola benda-benda kriya yang disesuaikan dengan bahan, alat, dan cara yang digunakan.

### a. Kriya Keramik

#### 1) Penyiapan dan Pembentukan Teknik Langsung

- a) Menyiapkan *clay body* dari lempung alam secara manual/masinal basah.
- b) Menghomogenkan (menguli) *clay body*.
- c) Menyiapkan *clay body* untuk pembentukan cetak tuang.
- d) Membentuk dengan teknik pijit (*pinch*).
- e) Membentuk dengan teknik pilin (*coil*).
- f) Membentuk dengan teknik lempeng (*slab*).



**Gambar 3.4** Pembuatan Vas Keramik dengan Teknik Pilin

Sumber: Ro Sulistyono (2014)

## 2) Pembentukan dengan Teknik Cetak dan Pembakaran Keramik

- a) Membentuk dengan teknik cetak tekan.
- b) Membentuk dengan teknik cetak tuang.
- c) Menyusun benda dan membongkar benda di tungku dan mengoperasikan tungku pembakaran.

## 3) Pembentukan dengan Teknik Putar dan Dekorasi Keramik

- a) Membentuk dengan teknik putar *centering*.
- b) Membentuk dengan teknik putar pilin.
- c) Menerapkan dekorasi *clay body* plastis (*faceting, combing*).
- d) Menerapkan dekorasi *clay body* plastis (*impressing* dan *relief*).
- e) Menerapkan dekorasi *clay body leather hard* teknik ukir (*carving*).
- f) Menerapkan dekorasi *clay body leather hard* teknik terawang (*piercing*).
- g) Menerapkan dekorasi *clay body leather hard* teknik gosok (*burnishing*).

Teknik pembentukan dengan alat putar dapat menghasilkan banyak bentuk yang simetris (bulat, silindris) dan bervariasi.

## b. Kriya Kayu dan Rotan

### 1) Kerja Ukir

Membuat produk ukir meliputi proses pembuatan gambar pola dengan acuan gambar kerja, memilih jenis kayu yang tepat untuk diukir, melaksanakan pekerjaan ukir kayu, menyetel barang produk ukir, serta menghaluskan pekerjaan ukir. Nusantara dengan hutan tropisnya yang kaya menjadi penghasil kayu yang bisa dipakai sebagai bahan dasar seni ukir kayu. Mengukir adalah kegiatan menggores, memahat, dan menoreh pola pada permukaan benda yang diukir. Di Indonesia, karya ukir sudah dikenal sejak Zaman Batu Muda. Pada masa itu, banyak peralatan yang dibuat dari batu

seperti perkakas rumah tangga dan benda-benda dari gerabah atau kayu. Benda-benda itu diberi ukiran bermotif geometris, seperti tumpal, lingkaran, garis, swastika, zig-zag, dan segitiga. Umumnya, ukiran tersebut selain sebagai hiasan juga mengandung makna simbolis dan religius. Dilihat dari jenisnya, ada beberapa jenis ukiran antara lain ukiran tembus (krawangan).



**Gambar 3.5** Pembuatan Hiasan Ukiran Bali

Sumber: bp-guide.id (2019)

Karya seni ukir memiliki macam-macam fungsi antara lain seperti berikut.

- a) Fungsi hias, yaitu ukiran yang dibuat semata-mata sebagai hiasan dan tidak memiliki makna tertentu.
- b) Fungsi magis, yaitu ukiran yang mengandung simbol-simbol tertentu dan berfungsi sebagai benda magis berkaitan dengan kepercayaan dan spiritual.
- c) Fungsi simbolik, yaitu ukiran tradisional yang selain sebagai hiasan, juga berfungsi sebagai simbol hal tertentu yang berhubungan dengan spiritual.
- d) Fungsi konstruksi, yaitu ukiran yang selain sebagai hiasan juga berfungsi sebagai pendukung sebuah bangunan.
- e) Fungsi ekonomis, yaitu ukiran yang berfungsi untuk menambah nilai jual suatu benda.

## 2) Kerja Bangku dan Mesin

Mengolah sambungan benda kerja kayu menjadi lebih halus dilakukan dengan menggunakan peralatan semi-mesin (berdaya listrik) yang cocok untuk mengolah kayu balok, kayu papan, dan multipleks. Proses ini meliputi pembuatan sistem sambungan antarkomponen pada kayu balok, kayu papan dengan arah melebar, memanjang, dan sudut. Selain itu, proses ini juga mencakup penghalusan sambungan dan benda kerja pada kriya kayu dengan teknik bubut dan *skroling*.

## 3) Kerja *Finishing*

Proses memilih bahan dan alat *finishing*, melaksanakan proses *finishing* dengan teknik semprot dan oles sesuai POS yang benar.

## 4) Teknik Anyam

Benda-benda kebutuhan hidup sehari-hari, seperti keranjang, tikar, topi, dan lain-lain dibuat dengan teknik anyam. Bahan baku yang digunakan untuk membuat benda-benda anyaman ini berasal dari berbagai tumbuhan yang diambil seratnya, seperti bambu, palem, rotan, manding, dan lain-lain.

### c. Kriya Batik dan Tekstil

Pembuatan produk batik dan tekstil meliputi produk batik, jahit, sulam/bordir, sablon, dan tenun serta perkembangan keteknikan batik dan tekstil.



**Gambar 3.6** Teknik Pembuatan Batik

Sumber: rinso.com (2022)

Berikut penjelasan beberapa teknik yang ada pada kriya batik dan tekstil.

### 1) Teknik Batik Tradisional dan Kekinian

Dalam teknik batik, beberapa hal yang harus diperhatikan ialah mengembangkan ide, mencipta desain, dan mengembangkan teknik batik tradisional dan kekinian.

Alat dan bahan yang dipakai untuk membatik pada umumnya sebagai berikut.

- a) Kain polos, sebagai bahan yang akan diberi motif (gambar). Kain tersebut umumnya berupa kain mori, primisima, prima, blaco, dan baju kaos.
- b) Malam, sebagai bahan untuk membuat motif sekaligus sebagai perintang masuknya warna ke serat kain (benang).
- c) Bahan pewarna, untuk mewarnai kain, yaitu naptol dan garam diasol.
- d) Canting dan kuas untuk menorehkan lilin pada kain.
- e) Kuas untuk *nemboki*, yaitu menutup malam pada permukaan kain yang lebar.

Berbagai teknik dalam membuat produk batik di antaranya seperti berikut.

- a) *Batik celup ikat*: pembuatan batik tanpa menggunakan malam sebagai bahan penghalang, tetapi menggunakan tali untuk menghalangi masuknya warna ke dalam serat kain. Membatik dengan proses ini disebut batik jumputan.
- b) *Batik tulis*: batik yang dibuat melalui cara memberikan malam dengan menggunakan canting pada motif yang telah digambar pada kain.
- c) *Batik cap*: batik yang dibuat menggunakan cap (stempel yang umumnya terbuat dari tembaga) sebagai alat untuk membuat motif sehingga kain tidak perlu digambar terlebih dahulu.

- d) *Batik lukis*: batik yang dibuat dengan cara melukis. Pada teknik ini, seniman bebas menggunakan alat untuk mendapatkan efek-efek tertentu. Seniman batik lukis yang terkenal di Indonesia antara lain Amri Yahya.
- e) *Batik modern*: batik yang cara pembuatannya bebas, tidak terikat oleh aturan teknik yang ada. Hal tersebut termasuk pemilihan motif dan warna. Oleh karena itu, pada hasil akhirnya, tidak ada motif, bentuk, komposisi, dan pewarnaan yang sama di setiap produknya.
- f) *Batik printing*: kain yang motifnya seperti batik. Proses pembuatan batik ini tidak menggunakan teknik batik, tetapi dengan teknik sablon (*screen printing*). Jenis kain ini banyak dipakai untuk kain seragam sekolah. Daerah penghasil batik di Jawa yang terkenal di antaranya Pekalongan, Solo, Yogyakarta, Rembang, dan Cirebon.

## 2) Teknik Jahit

Menerapkan jenis-jenis aplikasi jahit sesuai perkembangan, teknik yang digunakan dalam menjahit, macam-macam alat dan bahan, baik jahit produk kebutuhan rumah tangga maupun jahit produk *fashion*.

## 3) Teknik Sulam dan Bordir Komputer

Menerapkan perkembangan jenis-jenis sulam manual, masinal, digital atau bordir komputer kaitannya dengan teknik yang digunakan dalam menyulam atau membordir.

## 4) Teknik Sablon dan Digital Printing

Mengetahui perkembangan jenis-jenis sablon, teknik yang digunakan dalam menyablon dengan teknik manual maupun digital.

## 5) Teknik Tenun

Mengetahui perkembangan jenis-jenis aplikasi dan corak tenun, teknik yang digunakan dalam penenunan (*tapestri*, *ATBM*, dan

ATM). Teknik menenun pada dasarnya hampir sama dengan teknik menganyam, perbedaannya hanya pada alat yang digunakan. Untuk anyaman, kita cukup melakukannya dengan tangan (manual) dan hampir tanpa menggunakan alat bantu, sedangkan pada kerajinan menenun, kita menggunakan alat yang disebut *lungsi* dan *pakan*.

#### d. Kriya Kulit dan Imitasi

Pembuatan produk dengan menggunakan bahan utama kulit atau imitasi meliputi hal-hal berikut.

##### 1) Produk Kulit Alas Kaki

Membuat produk kulit alas kaki seperti *skamul* dan sepatu berciri khas penggunaan bahan kulit atau imitasi dengan langkah sebagai berikut:

- a) menyiapkan bahan dan alat,
- b) membuat desain,
- c) mengukur kaki atau menggunakan acuan (*last*),
- d) membuat pola alas kaki,
- e) memotong bahan kulit atau nonkulit,
- f) menyesuaikan kulit komponen (*upper*),
- g) menjahit komponen (*upper*),
- h) membuat sol,
- i) merakit (*lasting*)
- j) penyelesaian akhir (*finishing*) produk kulit alas kaki



**Gambar 3.7** Teknik Pembuatan Produk Alas Kaki Kulit

Sumber: [https://news.republika.co.id/Putra Harviyan Perdana](https://news.republika.co.id/Putra%20Harviyan%20Perdana) (2020)

## 2) Produk Kulit (Nonalas Kaki dan Nonbusana)

Membuat produk kulit nonalas kaki dan nonbusana seperti tas, dompet, ikat pinggang, topi, sarung tangan, dan sebagainya berciri khas penggunaan bahan kulit atau imitasi. Langkah kerjanya sebagai berikut:

- a) menyiapkan bahan dan alat,
- b) membuat desain,
- c) membuat pola,
- d) memotong bahan,
- e) menyetet,
- f) menjahit atau merakit,
- g) memasang aksesoris, dan
- h) penyelesaian akhir.

## 3) Produk Busana Kulit

Membuat produk busana seperti jaket dan rompi berciri khas penggunaan bahan kulit atau imitasi. Pembuatannya menggunakan langkah sebagai berikut:

- a) menyiapkan bahan dan alat,
- b) membuat desain
- c) mengukur badan atau busana,
- d) membuat pola,
- e) memotong bahan,
- f) menjahit atau merakit komponen bagian busana,
- g) memasang aksesoris, dan
- h) penyelesaian akhir.

## 4) Produk Tatah Sungging Kulit Perkamen

Membuat produk tatah sungging seperti wayang kulit, kap lampu, pembatas buku, gantungan, hiasan dinding dan sebagainya berciri khas penggunaan bahan kulit perkamen. Pembuatannya dengan langkah sebagai berikut: menyiapkan bahan dan alat, membuat desain, memotong bahan, menatah, menyungging, penyelesaian akhir.

Pada kriya kulit dan imitasi secara keseluruhan prosesnya menerapkan kompetensi dasar teknik berikut ini.

### **1) Desain Produk**

Desain produk ialah proses menciptakan produk baru yang akan dijual oleh perusahaan untuk pelanggannya. Sebuah konsep yang sangat luas, pada dasarnya generasi dan pengembangan ide-ide yang efektif dan efisien melalui proses yang mengarah ke produk-produk baru.

### **2) Teknik Pembuatan Pola**

Pembuatan pola barang kulit adalah pembuatan komponen atau bagian-bagian produk dengan menggunakan bahan seperti kertas malaga/duplek, karton, seng atau bahan lain berdasarkan gambar kerja. Berdasarkan gambar kerja, proses pembuatan pola dapat dilakukan. Jumlah pola yang akan dibuat dapat dihitung sesuai dengan jumlah pada gambar kerja, ukurannya dibuat sesuai dengan ukuran gambar kerja.

### **3) Teknik Pemotongan Bahan**

Pemotongan adalah memotong berbagai komponen produk sesuai dengan ukuran pola yang sudah ditentukan.

### **4) Teknik Penyesetan**

Mesin seset ialah alat atau sarana yang digunakan untuk menyeset atau mengurangi ketebalan kulit, vinil, spons ati, kain keras, dan sebagainya baik bagian tepi atau seluruhnya. Khususnya untuk penyesetan kulit, hasil pada permukaannya diusahakan harus tetap dalam keadaan sempurna, tidak rusak, kompak, dan tidak berkurang kemulurannya. Kadang-kadang, penyesetannya dilakukan pada bagian permukaan kulit. Tujuannya untuk memperkuat melekatnya lem apabila akan menyambung dari dua bagian komponen sebelum dijahit.

## 5) Teknik Perakitan

Perakitan adalah pemasangan komponen-komponen pelengkap lainnya (aksesori) sampai produk yang dibuat jadi.

## 6) Teknik Penjahitan

Jahit mesin adalah menggabungkan dan menyatukan dua komponen atau lebih dengan kaitan benang dan jarum untuk membuat suatu ikatan pada bahan yang dijahit. Dalam membuat produk dari kulit, penjahitan memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan tinggi atau rendahnya mutu suatu produk. Jahit mesin dapat digunakan untuk menjahit produk barang kulit maupun alas kaki.

## 7) Teknik *Finishing*

*Finishing* adalah suatu pekerjaan akhir atau punarupa untuk menambah penampilan suatu produk agar lebih menarik.

### e. Kriya Logam dan Perhiasan

#### 1) Pembuatan Perhiasan

Membuat produk perhiasan baik bahan plat atau kawat dengan teknik berikut.

- a) Memotong
- b) Menekuk
- c) Menganai dengan *rolling mill*
- d) Menganai dengan plat baja berlubang
- e) Mematri (patri keras)
- f) Pengecoran perhiasan
- g) Pemolesan
- h) Pelapisan permukaan logam (*coating*)

#### 2) Dekorasi dan Ketok Pembentukan

Membuat produk hiasan logam dalam bentuk relief, dikerjakan dengan teknik diukir logam dan digrafitir. Pengerjaannya dengan

cara mengetok logam (dengan alat ukir logam) agar cembung atau cekung sesuai motif yang diinginkan. Teknik yang digunakan ialah mengukir plat logam, mengetsa, memoles, dan melapisi permukaan logam (*coating*).



**Gambar 3.8** Teknik Pembuatan Perhiasan Perak Produk Kriya Logam

Sumber: [https://travelingyuk.com/daerah-pengrajin-perak-indonesia/138199/Aisyah Rani \(2018\)](https://travelingyuk.com/daerah-pengrajin-perak-indonesia/138199/Aisyah Rani (2018))

### 3) Pengecoran Logam

Membuat produk melalui proses di mana logam cair panas dituangkan ke dalam cetakan yang berisi potongan berlubang atau rongga dengan bentuk jadi yang diinginkan. Cetakan ini bisa terbuat dari pasir (sekali pakai), logam (permanen) ataupun keramik. Logam tersebut dibiarkan mendingin dan mengeras menjadi bentuk yang diberikan oleh cetakan tersebut dan kemudian dikeluarkan dari cetakan dengan cara memecahkan atau memisahkan cetakan. Tahapannya: pengecoran dengan cetak pasir/logam/keramik, pemolesan, pewarnaan, dan pelapisan permukaan logam (*coating*).

### 4) Pengelasan dan Pembubutan

Membuat produk perhiasan kriya logam hasil pengelasan dengan teknik: pengelasan dengan teknik las *oxyacetylene*, pengelasan dengan teknik las listrik (busur), dan pewarnaan. Membuat produk perhiasan kriya logam hasil pembubutan dengan teknik: bubut rata, bubut bertingkat, bubut bentuk konis, dan pewarnaan dengan teknik semprot (*spray gun*).



## Aktivitas 3.1

Agar kamu lebih memahami proses produksi dibidang desain dan produksi kriya.

### Ayo, Bereksplorasi!

Kunjungi studio/bengkel atau referensi lain yang relevan. Isilah tabel teknik dasar proses desain dan produksi kriya di bawah ini. Presentasikanlah hasilnya di depan kelas dibimbing guru pengajar.

**Tabel 3.1** Teknik Dasar Proses Desain dan Produksi Kriya

Proses Produksi	Alat dan Bahan	Proses Pembuatan
Tas Kulit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peralatan gambar</li><li>• Alat potong</li><li>• Mesin jahit</li><li>• Mesin seset</li><li>• Kulit/imitasi</li><li>• Kain puring</li><li>• Kertas marga</li><li>• Lem kuning</li><li>• Tinta perak</li><li>• Benang nilon</li><li>• Cat vetter</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siapkan kertas gambar. Buatlah desain produk tas sesuai tren saat ini.</li><li>• Buatlah pola tas sesuai gambar kerja.</li><li>• Potonglah bahan kulit/imitasi serta kain puring sesuai pola potong.</li><li>• Rakit bagian/komponen potongan bahan sesuai pola menjadi komponan tas yang saling menyatu dengan bantuan lem.</li><li>• Seset bagian bahan yang harus diseset.</li><li>• Jahitlah komponen bahan yang telah dirakit.</li><li>• Lakukan <i>finishing</i> produk untuk menghasilkan produk yang rapi dan bersih.</li></ul>

Proses Produksi	Alat dan Bahan	Proses Pembuatan
Batik		
Ukir Kayu		
Perhiasan		
Keramik		

## 7. Memahami Perakitan Komponen, Baik Secara Manual maupun Masinal

Dalam perakitan produk kriya, beberapa komponen diperlukan untuk merakitnya menjadi perwujudan satu produk. Alat perakitan tersebut umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu alat perakitan manual dan perakitan mesin. Peralatan tersebut di antaranya dapat diklasifikasi menurut fungsinya sebagai berikut.

### a. Peralatan Manual



**Gambar 3.9** Jenis peralatan manual industri kerajinan.

Sumber: Pesona Susanti (2019)

Peralatan manual adalah peralatan yang digunakan murni oleh keterampilan manual. Misalnya, alat ukir logam ialah gunting logam; alat pembuat perhiasan ialah pinset, piring plastik, blender, tang potong, tang bulat, tang tajam, gergaji perhiasan, mesin beveling, dan *punching*. Ada pula misal alat pembuatan pola pada produk kriya kulit, yaitu uncek, gunting, pisau (*cutter*), penggaris, besi penindih, meja plat, dan peralatan lain pendukung kerja produk kriya kulit.

## b. Peralatan Masinal

Alat masinal adalah alat yang menggunakan bantuan mesin atau menggunakan arus listrik untuk mengoperasikannya. Alat tersebut tentunya memiliki spesifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pengaplikasiannya untuk produk kerajinan tangan. Peralatan masinal dapat berfungsi sebagai alat dasar atau alat bantu.



**Gambar 3.10** Jenis-jenis alat dan mesin pertukangan.

Sumber: esi-slijpservice.nl (2022)

Untuk lebih memahami tentang perakitan produk kriya, ada beberapa hal yang perlu diketahui, di antaranya seperti berikut.

- 1) Jenis perakitan produk kriya berdasarkan peralatan yang digunakan.
- 2) Jenis perakitan produk kriya menurut jenis produk yang akan dilakukan perakitan.
- 3) Faktor yang paling berpengaruh pada proses perakitan.
- 4) Prosedur perakitan.

Simak penjelasan berikut ini.

### 1) Perakitan Produk Kriya dengan Peralatan Manual

Perakitan yang sebagian besar prosesnya dikerjakan secara konvensional atau menggunakan tenaga manusia dengan peralatan yang sederhana tanpa alat bantu yang spesifik atau khusus.

### 2) Perakitan Produk Kriya dengan Peralatan Masinal

Perakitan yang dikerjakan dengan sistem mesin seperti mesin elektronik, mesin mekanik, gabungan mekanik dan elektronik (mekatronik), dan membutuhkan alat bantu yang lebih khusus.

Jenis perakitan produk kriya dengan peralatan masinal menurut jenis produk yang akan dilakukan perakitan, yaitu seperti berikut.

- a) Produk tunggal ialah perakitan dengan produk hanya satu jenis saja.
- b) Produk seri ialah perakitan yang dilakukan dalam jumlah massal dengan bentuk dan ukuran yang sama. Contohnya proses perakitan produk bordir, perakitan sepatu, perakitan cincin, perakitan tempat tisu, dan lain-lain.

### 3) Faktor yang Paling Berpengaruh pada Proses Perakitan

- a) Jenis bahan yang akan dirakit
- b) Kekuatan yang dibutuhkan
- c) Pemilihan metode penyambungan
- d) Pemilihan metode penguatan
- e) Penggunaan alat bantu perakitan
- f) Toleransi
- g) Bentuk/ tampilan produk
- h) Ergonomis
- i) *Finishing*

### 4) Prosedur Perakitan

Prosedur perakitan terbagi ke dalam beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan

- 3) Penyelesaian

## 8. Memahami Proses *Finishing* dan Uji Kelayakan Produk

*Finishing* adalah rangkaian proses untuk mengecek kondisi produk jadi. Tujuannya ialah untuk menambah nilai produk. *Finishing* dilakukan sebagai langkah terakhir sebelum dikemas. *Finishing* dapat berupa penghalusan, perapian, atau pelapisan pada permukaan produk. Penyelesaian akhir ini harus dilakukan secara cermat dan teliti agar hasilnya maksimal dan tentunya memiliki nilai jual yang tinggi.

Setelah melalui tahap *finishing* produk, proses selanjutnya ialah melakukan uji kelayakan dengan melakukan reviu produk. Reviu produk ini merupakan langkah terakhir dalam setiap proses produksi. Reviu produk digunakan untuk melihat apakah produksi yang dihasilkan bekerja dengan benar, sesuai dengan ide yang ditetapkan, dan menentukan apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk kriya tersebut.

Pengujian produk merupakan kegiatan penting untuk menjamin kualitas produk di pasaran. Sebelum sebuah produk dipasarkan, perlu dilakukan pengujian produk terlebih dahulu. Pengujian produk dilakukan dengan pengukuran terhadap sifat dan kinerja produk tersebut sesuai standar tertentu.

Pengujian produk dilakukan untuk memenuhi berbagai tujuan, antara lain seperti berikut.

- a. Memastikan produk tersebut telah memenuhi persyaratan spesifikasi, regulasi, dan kontrak sesuatu produk.
- b. Memastikan produk sudah berjalan sesuai dengan standar melalui pembuktian demonstrasi produk.
- c. Menyediakan data standar bagi kepentingan ilmiah, teknik, dan kegiatan penjaminan mutu.
- d. Menetapkan kesesuaian produk dengan penggunaan akhir.
- e. Sebagai dasar untuk komunikasi teknis suatu produk.
- f. Sebagai sarana perbandingan dengan produk lain.

- g. Sebagai bukti dalam proses hukum seperti pertanggungjawaban produk, hak paten, klaim produk, dan lain sebagainya.
- h. Membantu menyelesaikan masalah yang terkait dengan kendala produk.
- i. Membantu mengidentifikasi efisiensi biaya dalam proses produksi.

Adapun pihak yang berperan dalam pengujian produk sebagai berikut.

#### a. Pemerintah

Peran pemerintah di sini ialah mengeluarkan undang-undang yang mewajibkan produsen menjelaskan kegunaan produk dan menjamin keamanan produk. Pemerintah terus mengadakan peningkatan mutu produk dengan menerbitkan suatu rangkaian standar secara nasional, yaitu SNI (Standar Nasional Indonesia).

#### b. Perusahaan

Peran perusahaan dalam pengujian produk ialah menyediakan produk dan layanan sesuai dengan industri. Produsen dapat menerapkan beberapa standarisasi, baik yang bersifat fakultatif (standar yang dibuat oleh perusahaan sendiri) ataupun standar wajib (standar produk yang ditentukan melalui peraturan pemerintah).

#### c. Organisasi Konsumen

Peran organisasi konsumen ialah sebagai perwakilan kepentingan konsumen kepada produsen dan pemerintah. Ketika pemerintah dan produsen tidak menetapkan standar kualitas suatu produk, organisasi konsumen beranggapan bahwa kualitas merupakan hal terpenting bagi konsumen.



### Aktivitas 3.2

Agar kamu lebih memahami tentang materi perakitan dan uji kelayakan produk di bidang desain dan produksi kriya, ayo, kerjakan aktivitas berikut ini.

### Ayo, Berdiskusi!

Diskusikan bersama temanmu, terkait produk yang tren saat ini. Kamu bisa menganalisis tren dari aspek bentuk, warna, bahan, ornamen, dan sebagainya. Ikuti petunjuk pada Tabel 3.2 di bawah. Kamu bisa melakukan survei langsung atau secara *online*. Mintalah pendapat dan saran dari guru.

**Tabel 3.2** Teknik Dasar Proses Desain dan Produksi Kriya

Nama Produk Kriya	Teknik Perakitan (Manual/Masinal)	Kelebihan	Kekurangan
Tas Kulit	Manual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tren warna</li><li>• Bahan</li><li>• Model/desain</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kerapian</li><li>• Kebersihan</li><li>• dll</li></ul>
Kain Batik Motif Kalimantan			
Ukiran Kayu			
Cincin Perak			
Vas Bunga Keramik			

### C. Memahami Presentasi Produk Kriya

Presentasi merupakan suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin atau salah satu bentuk komunikasi. Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis.



**Gambar 3.11** Presentasi dan Komunikasi

Sumber: [www.komunikasipraktis.com](http://www.komunikasipraktis.com) (2014)

Tujuan dari presentasi bermacam-macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga), untuk memberi informasi (biasanya oleh seorang pakar), atau untuk meyakinkan (biasanya dibawakan oleh seseorang yang ingin membantah pendapat tertentu). Nah, sebagai seniman yang akan menawarkan karyanya kepada orang lain, presentasi merupakan salah satu caranya.

Agar kamu bisa pandai berpresentasi, kamu harus sering belajar dari para pakar presentasi. Juga, ada banyak pembicara terkenal yang sering kali diamati oleh orang-orang yang ingin pandai berbicara di hadapan umum.

Keahlian berbicara di hadapan hadirin merupakan hal yang sangat penting bagi siapa pun yang ingin maju. Banyak presiden, manajer, wiraniaga, dan pengajar yang menjadi sukses dan terkenal lewat keahlian berpresentasi.

## 1. Metode Presentasi



**Gambar 3.12** Metode Presentasi

Sumber: <https://tokopresentasi.com> (2023)

White (1995:31) menyebutkan bahwa keberhasilan presentasi ditunjang hal-hal berikut.

- Mengenal “*apa*” yang sedang disajikan, yakni mengenal dengan baik permasalahannya, memahami dan menguasai materi yang dikerjakan, ditunjang dengan literatur ilmiah yang memadai untuk menunjukkan bahwa apa yang dikerjakan oleh desainer benar-benar maksimal.
- Kepada “*siapa*” rancangan desain disajikan. Pada saat kamu memahami dengan benar kepada siapa desain dipresentasikan, kamu akan mempersiapkan segenap kemampuan dan keterampilan komunikasi dan argumentasimu.
- Lalu, “*mengapa*” dipresentasikan. Mengenal sasaran akan memfokuskan arah presentasi secara positif. Kesadaran untuk melakukan tindakan positif, di dalam kerangka memaparkan dan menjelaskan rancangan desain, merupakan sesuatu yang harus dibangun secara berkelanjutan.

- d. Lalu, “*kapan dan di mana*” presentasi diadakan perlu dipahami benar olehmu sehingga pengaturan dan target-target tugas rancangan desain dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
- e. Akhirnya, “*bagaimana*” cara mempresentasikan akan mengantarkan ke pemilihan strategi dan media yang digunakan. Inilah yang disebut dengan strategi presentasi desain.

Teknik presentasi adalah salah satu elemen dalam desain khususnya di bidang multimedia. Teknik presentasi ditafsirkan dengan beberapa macam penafsiran. Misalnya, pada penerapan di bidang Desain Produk, teknik presentasi mungkin ditafsirkan cara menampilkan barang-barang produk yang ingin dipresentasikan (dipamerkan) ke hadapan audiensi.



**Gambar 3.13** Metode Presentasi

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

Menyajikan presentasi secara elektronik dapat digunakan dengan berbagai macam sarana, misalnya dengan media Animasi 3D (3DMax, Maya, dan sebagainya), dengan media Video Movie (Pinnacle/Ulead/Premiere), Animasi 2 dimensi (Flash/Director), maupun media interaktif menggunakan (Flash/Director). Yang paling sederhana dari semuanya itu ialah menggunakan Slide Show yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint. Dengan PowerPoint pun kamu dapat menganimasikan teks, menyisipkan foto, video, animasi, serta suara.

### a. Image Board

Gunakan *image board* untuk mencari kata kunci, beserta *image* yang muncul dari kata-kata tersebut. Kata tersebut akan menjadi landasan atau acuan dari mana ide sketsa berasal.



Gambar 3.14 Image Board

Sumber: id.pinterest.com (2023)

## b. Mood Board

Gunakan *mood board* untuk mencari suasana atau mencari rasa dari desain yang akan dihasilkan.



**Gambar 3.15** Mood Board

Sumber: [www.ocw.upi.ac.id/Modul Perkuliahan \(2022\)](http://www.ocw.upi.ac.id/Modul%20Perkuliahan%20(2022))

### c. Colour Board

Gunakan *colour board* untuk mencari warna yang tepat untuk desain yang diinginkan.

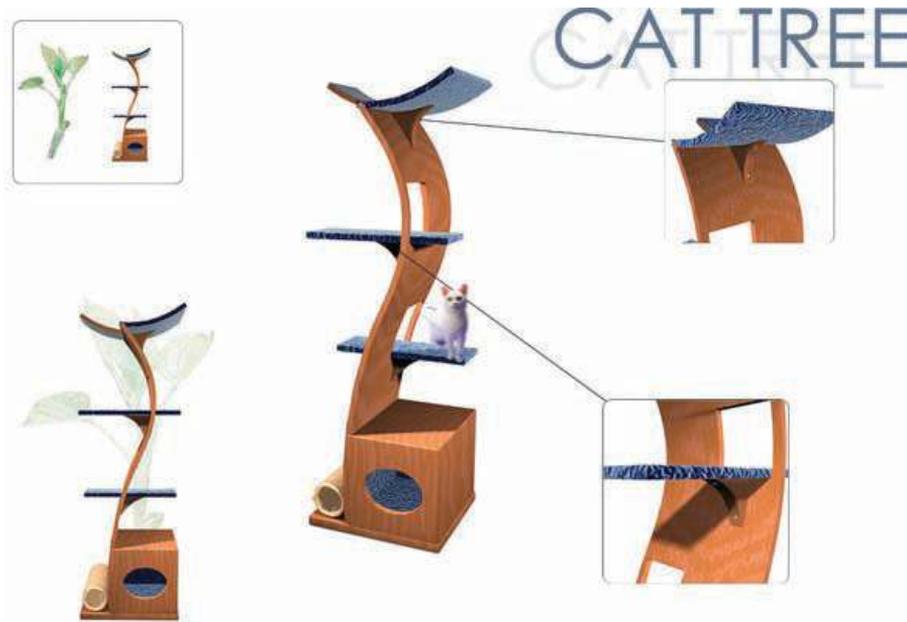


**Gambar 3.16** Colour Board

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

#### d. Presentasi Desain Produk Kriya

Masukkan sketsa, *rendering*, 3D ke dalam satu *presentation board*. Gunakan metode manual (lem dan gunting) atau gunakan software seperti Photoshop atau CorelDraw untuk membuat *presentation board* tersebut. *Presentation board* ini tidak terbatas, tetapi sebisa mungkin dibuat agar hasil yang diinginkan tercapai.



**Gambar 3.17** Presentasi Mainan Kucing

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

## 2. Teknik Presentasi Oral (Menjadi Pembicara)

Berdasarkan riset, ternyata, berbicara di depan umum merupakan hal nomor satu yang ditakuti oleh banyak orang. Dengan demikian, penting kiranya bagi kamu sebagai pelajar untuk senang dan mau berlatih berbicara di depan umum.



**Gambar 3.18** *Public Speaking*

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

### a. Sebelum Berpresentasi

- ➔ Kenali temanya. Sebuah tema penting untuk digali dan dicarikan apa saja yang menyangkut tema tersebut. Gunakan peta pikiran (*mindmap*) untuk membuat semua hal yang berhubungan dengan tema menjadi satu kesatuan. Peta pikiran adalah cara seseorang membuat sebuah hal yang menjadi tema besar dihubungkan satu sama lain dengan kata kunci.
- ➔ Dengarkan instruksi dari orang yang meminta kamu berpresentasi. Saat diminta presentasi, terkadang, hati ini senang dan lupa untuk menjadi pendengar yang baik. Saat berhadapan dengan orang yang meminta kita presentasi, dengarkan harapannya. Catat hal yang penting sambil terus mendengarkan saat dia berbicara. Dengan demikian, kamu dapat kesempatan untuk berbuat yang terbaik dalam mempersiapkan diri.
- ➔ Belajar berbicara dengan bahasa resmi dalam setiap kesempatan. Terkadang kita sering terbawa untuk mengobrol akrab dengan sesama teman sehingga lupa untuk berbicara dengan bahasa resmi dan formal. Bukan berarti disarankan kamu untuk jadi orang yang serius setiap saat, melainkan bercanda juga bisa dalam suasana yang formal.

- ➔ Jawab pertanyaan ini, *Apa yang ingin kamu sampaikan kepada audiensi?* Buatlah dalam satu kalimat singkat. Ketika pertama kali belajar presentasi, ternyata tidak mudah untuk menjawab pertanyaan ini. Hal itu sangat bergairahnya kamu sehingga tidak bisa membuat tujuan presentasi bahkan dalam satu kalimat singkat. Dengan membuat kalimat singkat, kamu jadi fokus dalam merencanakan presentasi. Jawabannya misalnya ‘Supaya audiensi yang hadir tahu betapa pentingnya menjadi karyawan yang proaktif dan kreatif di zaman sekarang’ atau ‘kamu ingin memberi tahu audiensi betapa menjadi karyawan sekarang banyak sekali tantangannya’.
- ➔ Cari dan unduh video yang berhubungan dengan materi kamu. Sebuah video yang disajikan saat *workshop* tidak mesti selalu video yang membuat mata berlinang khas para motivator dalam membangkitkan semangat atau video lucu yang membuat audiensi tertarik. Video yang berhubungan bisa ditambahkan dengan penjelasan kamu pada audiensi sehingga mereka menjadi mengerti.
- ➔ Buat *slideshow* dengan format 4 : 6 dalam satu slide: cukup 4 point dan 6 kata dalam satu kalimat. Perbanyak gambar yang berhubungan dijamin membuat audiensi kamu terinspirasi.
- ➔ Istirahat dan tidur yang cukup itu penting dalam mempersiapkan kondisi yang fit saat berpresentasi. Kemungkinan besar kamu tidak akan duduk selama presentasi dan mesti siap antusias selama presentasi.
- ➔ Siapkan laptopmu di rumah serta pastikan semua video atau file yang diperlukan siap dipertunjukkan.
- ➔ Hubungi panitia mengenai apa saja yang diperlukan saat presentasi agar bisa dipersiapkan terlebih dahulu.

## b. Saat Presentasi

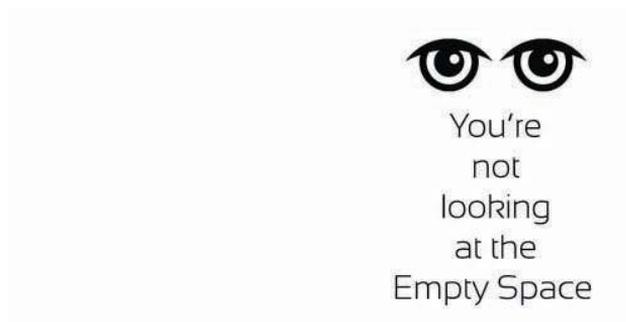
- ➔ Datang setengah jam lebih awal. Ini penting karena kamu jadi tahu jika ada kesulitan di lapangan, juga penting bersilaturahmi dengan pihak penyelenggara. Hasil obrolannya penting untuk mengetahui medan atau sampai di mana pengetahuan audiensi yang akan hadir.

- ➔ Tebarkan senyum, jadilah orang yang akrab, tetapi serius saat berpresentasi. Saat kamu menyenangkan sebagai pribadi, apa pun yang kamu katakan saat berpresentasi, orang akan mendengarkan.
- ➔ Hormati yang lebih tua dan mengerti pada yang lebih muda. Tanpa kedua prinsip ini, kamu akan jadi bulan-bulanan orang yang lebih senior di tempat kamu berpresentasi dan mudah cepat marah jika ada orang yang lebih muda *nyeletuk*, dan lain sebagainya
- ➔ Terapkan formula ini: tiap 20 menit berbicara, kamu selingi dengan kerja kelompok atau melihat tayangan. Terlalu banyak menonton tayangan, kamu akan dianggap tidak serius; terlalu banyak ceramah kamu akan dianggap sangat serius.
- ➔ Sedia minum untuk diri sendiri atau minum selagi sempat. Ini akan membuat otak kamu cerdas dan cermat dalam berpikir dan selalu mempunyai ide.
- ➔ Selalu selesai lebih cepat dari waktu yang ditentukan, sekitar 10 sampai 5 menit sebelum waktu habis. Boleh juga kamu akhiri sebagai cara untuk membuat audiensi nyaman dan tidak gelisah. Segera setelah selesai, kamu juga boleh membereskan peralatan sambil ngobrol kecil dengan peserta/audiensi.

### 3. Materi Presentasi/*Visual Aids*

Gunakan metode-metode di bawah ini untuk membuat slide presentasi.

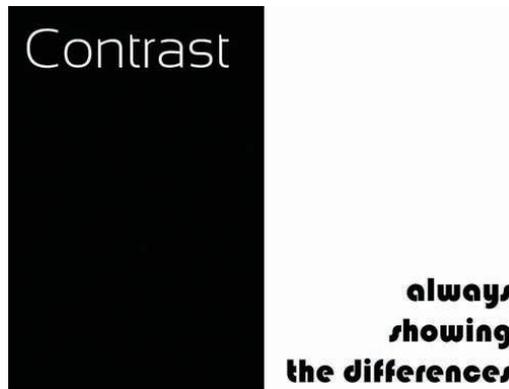
- ➔ Gunakan teknik ruang kosong untuk menarik mata audiensi.



**Gambar 3.19** Teknik Ruang Kosong

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

- ➔ Gunakan kontras, penggunaan elemen yang kontras akan menarik minat audiensi.



**Gambar 3.20** Teknik Kontras

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

- ➔ Gunakan repetisi agar slide presentasi menjadi konsisten. Gunakan jenis font yang sama dalam slide presentasi.



**Gambar 3.21** Repetisi Slide Presentasi

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

- ➔ Kelompokkan elemen yang sama dalam pengorganisasian slide.



**Gambar 3.22** Slide Kelompok

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)

- ➔ Satukan elemen presentasi dalam satu kesatuan.



**Gambar 3.23** Slide Satu Kesatuan

Sumber: [www.ocw.upj.ac.id/Modul Perkuliahan](http://www.ocw.upj.ac.id/Modul%20Perkuliahan) (2022)



### Aktivitas 3.3

Agar kamu lebih memahami tentang materi presentasi desain dan produksi kriya, ayo, kerjakan aktivitas berikut ini.

#### Mari, Presentasikan!

- ➔ Apakah produk kriya yang diciptakan sudah sesuai dengan yang diharapkan? Ataupun, ternyata produk kriya yang dihasilkan masih jauh dari rencana sebelumnya? Ayo, apresiasi karya kriya yang dihasilkan oleh kakak kelas kamu atau dari sumber lainnya.
- ➔ Kemudian, presentasikan hasil apresiasi desain tersebut di depan kelas.
- ➔ Buat slide presentasi dengan Power Point dan terapkan teknik presentasi yang telah dijelaskan sebelumnya.
- ➔ Mintalah pendapat dan saran dari guru.



### Uji Kompetensi

#### Ayo, Uji Pemahamanmu!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda × (silang) pada pilihan abjad A, B, C, D atau E.

1. Terdapat tiga tahapan proses pelaksanaan produksi desain dan produksi kriya, yaitu ....
  - A. eksplorasi, perancangan, dan tahap perwujudan
  - B. perancangan, eksplorasi, dan tahap perwujudan
  - C. perwujudan, perancangan, dan tahap eksplorasi
  - D. perancangan, perwujudan, dan tahap eksplorasi
  - E. perwujudan, eksplorasi, dan tahap perancangan

2. Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain, merupakan tahap ....

- A. pewujudan
- B. perancangan
- C. eksplorasi
- D. pengolahan
- E. produksi

3. Pada kriya keramik, teknik yang dapat memproduksi barang dalam jumlah yang banyak, waktu relatif singkat serta bentuk dan ukuran yang sama pula merupakan teknik ....

- A. putar
- B. lempeng
- C. pilin
- D. pijit
- E. cetak

4. Salah satu teknik yang ada pada kriya kayu ialah teknik kerja ukir. Dilihat dari jenisnya, ada beberapa jenis ukiran antara lain ....

- A. ukiran tembus (krawangan) dan ukiran tinggi (timbul)
- B. ukiran rendah dan ukiran utuh
- C. ukiran tembus (krawangan), ukiran rendah, ukiran tinggi (timbul), dan ukiran utuh
- D. ukiran tembus (krawangan) dan ukiran rendah
- E. ukiran rendah dan ukiran tinggi (timbul)

5. Gambar di samping ini termasuk alat dan bahan yang digunakan pada proses pembuatan batik.



- A. kuas
- B. canting
- C. malam
- D. kain blaco
- E. naptol

6. “Batik adalah poin penting untuk seorang Amri Yahya.” Seniman batik kelahiran Palembang yang terkenal di Indonesia bernama Amri Yahya. Teknik pembuatan batik yang digunakannya ....
- A. batik lukis  
B. batik cap  
C. batik tulis  
D. batik printing  
E. batik jumputan
7. Teknik yang menggunakan alat yang disebut lungsi dan pakan ialah teknik ....
- A. jahit  
B. sablon  
C. tenun  
D. batik  
E. sulam
8. Ruang lingkup produk kriya kulit dan imitasi meliputi ....
- A. wayang kulit dan hiasan dinding  
B. tas dan dompet  
C. sepatu dan skamul  
D. jaket dan rompi  
E. produk alas kaki
9. Pembuatan pola barang kulit adalah pembuatan komponen atau bagian-bagian produk dengan menggunakan bahan seperti ....
- A. pasir, tanah liat, gips  
B. kertas malaga/duplek, karton, seng  
C. alumunium, kawat  
D. kayu, rotan  
E. malam, kain polos
10. Dalam membuat produk dari kulit, teknik yang memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan tinggi atau rendahnya mutu suatu produk ialah ....
- A. pola  
B. seset  
C. perakitan  
D. jahit  
E. *finishing*

11. Membuat produk hiasan logam dalam bentuk relief, dikerjakan dengan cara diukir, diukir logam, digrafir, serta mengukir logam dengan cara mengetok logam (dengan alat ukir logam) agar cembung atau cekung sesuai motif yang diinginkan dengan teknik ....
- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| A. dekorasi dan kethok | C. pengelasan |
| pembentukan            | D. pengecoran |
| B. perhiasan           | E. pembubutan |
12. Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin atau salah satu bentuk ....
- |               |               |
|---------------|---------------|
| A. apresiasi  | D. akuntansi  |
| B. negosiasi  | E. organisasi |
| C. komunikasi |               |
13. Tujuan dari presentasi bermacam-macam, di antaranya ....
- |   |
|---|
| A. membujuk, memberi informasi, dan meyakinkan orang lain   |
| B. membujuk, menjawab, dan bertanya                         |
| C. belajar, memberi informasi, dan berbohong dalam kebaikan |
| D. membicarakan orang lain, memberi informasi, dan bertanya |
| E. pidato, ceramah, dan orasi                               |
14. Contoh penerapan teknik presentasi ialah sebagai berikut, kecuali ....
- |                        |                                   |
|------------------------|-----------------------------------|
| A. <i>Image Board</i>  | D. <i>Image Board, Mood Board</i> |
| B. <i>Mood Board</i>   | dan <i>Colour Board</i>           |
| C. <i>Colour Board</i> | E. <i>White Board</i>             |
15. “Buat Power Point dengan format 4 : 6 dalam satu slide.” Hal tersebut bermaksud cukup ....
- |  |
|--|
| A. 4 poin saja   |
| B. 6 kata dalam satu kalimat saja  |
| C. 4 poin dan 6 kata dalam satu kalimat. Perbanyak tulisan yang berhubungan agar audiensi terinspirasi |

- D. 4 poin dan 6 kata dalam satu kalimat. Perbanyak bicara yang berhubungan agar audiensi terinspirasi
- E. 4 poin dan 6 kata dalam satu kalimat. Perbanyak gambar yang berhubungan agar audiensi terinspirasi



## Pengayaan

### Yes, Saya Tuntas!

Jika hasil penugasanmu dinyatakan tuntas, untuk lebih memperdalam lagi materi tentang Teknik Dasar Pelaksanaan Desain dan Produksi Kriya, silakan kamu cari di internet terkait:

1. SOP Proses Produksi
2. Fungsi-fungsi dasar manajemen

### Jangan Cepat Merasa Puas!

### Oow, Saya Belum Tuntas!

Jika hasilmu belum tuntas, silakan kamu mengulang kembali materi Teknik Dasar Pelaksanaan Desain dan Produksi Kriya dengan tekun dan teliti.

### Jangan Menyerah! Tetaplah Semangat!



## Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, Teknik Dasar Pelaksanaan Desain dan Produksi Kriya harus berurutan mulai dari perencanaan, penyiapan alat dan bahan, serta pelaksanaan. Kesemuanya harus dilakukan dengan teliti sehingga diharapkan dapat menghasilkan sebuah proses yang baik dalam berbagai aspek.

Pada bab ini, kamu telah mempelajari materi tentang Teknik Dasar Pelaksanaan Desain dan Produksi Kriya. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami semua proses produksi dan teknologi yang diaplikasikan dalam industri desain dan produksi kriya.		
2	Memahami uji kelayakan produk pada industri desain dan produksi kriya.		
3	Memahami presentasi produk kriya.		



Bagaimana gambaran jenjang karier, baik yang bekerja di industri maupun berwirausaha di bidang desain dan produksi kriya?

## BAB IV

# PROFESI DAN KEWIRAUSAHAAN BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, kamu mampu:

1. memahami profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya, serta
2. menerapkan pembelajaran berbasis proyek sebagai simulasi proyek kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya.

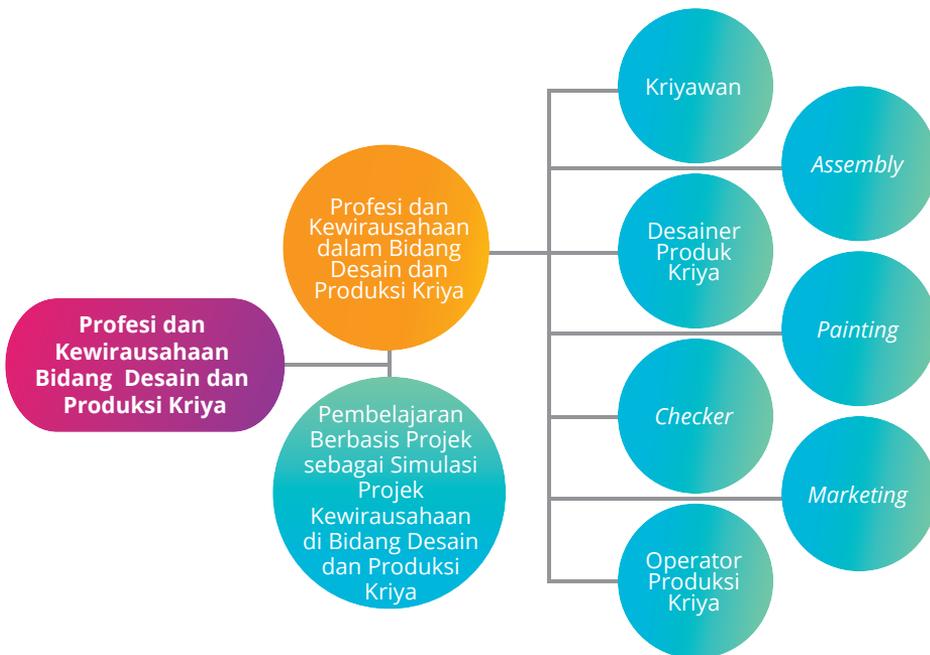


## Kata Kunci

Profesi, kewirausahaan, proyek, simulasi pembelajaran berbasis proyek



## Peta Konsep



Bayangkan jika kelak kamu bisa melakukan apa yang digemari, sambil mendapatkan penghasilan dari hobi yang digemari tersebut. Menyenangkan, bukan? Penasaran apa saja profesi dalam pekerjaan desain dan produksi kriya yang dapat kamu selami lebih dalam? Apa itu proyek? Apa pula yang dimaksud dengan kewirausahaan? Ayo, pelajari materi ini sampai tuntas!

## A. Profesi dan Kewirausahaan dalam Bidang Desain dan Produksi Kriya

Dengan berkembangnya zaman dan teknologi, makin banyak pula jalur menuju profesi di industri kreatif yang terbuka lebar. Sekarang, hampir semuanya dapat dijadikan lahan pekerjaan dan imbalannya pun cukup menjanjikan. Mulai dari pengusaha kriya (kriyawan), mendesain gambar (desainer produk kriya), operator produksi, *checker*, *assembly*, *painting*, *marketing*, dan masih banyak lagi pekerjaan bidang kriya. Pekerjaan di bidang desain dan produksi kriya bisa dibilang sebuah hobi yang menyenangkan karena sarat dengan keunikan dan kreativitas. Kamu bisa melakukan apa yang digemari sambil mendapatkan penghasilan dari hobi tersebut. Menyenangkan, bukan?

### 1. Kriyawan

*Kriyawan?* Ya, itulah salah satu gambaran kamu di masa depan, seseorang yang bergelut dalam bidang seni kriya/seni kerajinan yang menggabungkan antara nilai kegunaan dalam membuat suatu produk dan estetika sehingga mendorong orang untuk memakai, memiliki, dan menyenangi produk tersebut. Kriyawan bergelut sesuai dengan konsentrasinya, yakni kriya kulit, kriya logam, kriya tekstil, kriya kayu, atau kriya keramik.



**Gambar 4.1** Yukka, CEO Brodo

Sumber: [bro.do.com/Randi Eka](https://bro.do.com/Randi Eka) (2020)

## 2. Operator Produksi

Sumber daya manusia yang memegang kendali mesin pada kegiatan produksi disebut sebagai operator produksi atau operator mesin. Operator produksi dianggap sebagai posisi vital dalam menentukan produktivitas perusahaan.



**Gambar 4.2** Suasana Industri Sepatu

Sumber: @Freepik.com

## 3. Desainer Produk

Mahir melukis, menggambar, dan selalu tertarik dengan berbagai macam jenis visual terutama berkaitan dengan produk kriya. Profesi sebagai desainer produk cukup memberi kabar baik di industri desain dan produksi kriya. Pekerjaan ini memungkinkan kamu untuk membuat ilustrasi bentuk, menggambar desain produk, dan masih banyak lagi. Desainer produk merupakan salah satu profesi yang memiliki cukup banyak kemungkinan secara karier profesional.



**Gambar 4.3** Prototipe Piero Ergo, “chunky shoes” ala Piero (brand sepatu lokal).

Sumber: [www.mainbasket.com/geliat-industri-sepatu-lokal-menurut-bpipi-league-dan-piero/Ajib Syahrian Noor](http://www.mainbasket.com/geliat-industri-sepatu-lokal-menurut-bpipi-league-dan-piero/Ajib%20Syahrian%20Noor) (2019)

## 4. Checker

Profesi selanjutnya juga cukup populer, yaitu *checker*. *Checker* merupakan petugas penyaring barang yang sudah dibuat atau diproduksi dan memastikan kualitasnya terjaga sebelum digunakan para *customer*. Permintaan jumlah kuota barang yang diinginkan pelanggan juga merupakan tanggung jawab *checker*. Sebagai filter terakhir, *checker* memiliki tanggung jawab yang besar dalam menjalankan tugasnya.



**Gambar 4.4** Ilustrasi *Checker*

Sumber: DB Bara Indonesia, 2022

## 5. Assembly

Operator *assembly* merupakan bagian penting dalam industri produksi. Mereka bertanggung jawab untuk memasang dan mengatur berbagai komponen produk agar dapat bekerja sesuai dengan fungsinya. Keahlian dan keterampilan operator *assembly* sangat diperlukan untuk menjamin kualitas dan efisiensi produksi.



**Gambar 4.5** Ilustrasi *Assembly*

Sumber: sukakayu.com, 2022

## 6. *Painting*

Operator *Painting* merupakan pekerja atau karyawan yang bekerja di sebuah pabrik industri yang mempunyai pekerjaan khusus di area mesin *painting*. Mesin *painting* ialah salah satu bagian pada mesin produksi yang berfungsi untuk memberi warna atau *paint* pada hasil produk.



**Gambar 4.6** Ilustrasi *Painting*

Sumber: [www.fubiz.net](http://www.fubiz.net), 2022

## 7. *Marketing*

Staff *marketing* adalah pekerjaan membantu, membuat, dan menjalankan strategi *marketing*, serta melaksanakan kampanye pemasaran untuk perusahaan. Seorang staf *marketing* juga berperan penting dalam mengembangkan dan melaksanakan konsep strategi pemasaran yang telah direncanakan.



**Gambar 4.7** Ilustrasi *Marketing*

Sumber: [againdonesia.co.id](http://againdonesia.co.id), 2022

## 8. Desainer Fashion

Profesi lain yang bisa dipilih di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya ialah desainer *fashion*. Terutama pada Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Kriya Kulit dan Imitasi, juga Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Tekstil dan Batik. Untuk menjadi desainer *fashion*, dibutuhkan pemahaman akan tren dan dunia *fashion*, kemampuan desain sketsa, memilih material, dan lainnya.



**Gambar 4.8** Ilustrasi Desainer *Fashion*

Sumber: © Freepik.com



### Aktivitas 4.1

#### **Ayo, Observasi!**

Kamu ingin paham tentang profesi dan kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya lebih mendalam? Ayo, kamu observasi dan wawancarai perusahaan/*start up* bisnis kreatif terutama bidang desain dan produksi kriya di tempat kamu masing-masing. Observasi dan wawancara dapat dilakukan secara kelompok.

Buatlah laporan secara tertulis, disertai dokumentasi yang mendukung proses observasi dan wawancara tersebut. Serahkan hasilnya kepada guru.

Berikut ini beberapa hal yang perlu kamu observasi dan wawancara.

1. Apa tujuan dari perusahaan?
2. Kapan perusahaan ini mulai didirikan?
3. Berapa omzet dalam satu bulan?
4. Produk apa saja yang dibuat?
5. Ke mana saja pemasaran produknya?
6. Bagaimana strategi pemasarannya? Dipasarkan secara konvensional atau *online*?
7. Bahan dan alat apa yang digunakan?
8. Apakah ada kerja sama dengan pihak lain dalam melakukan proses produksi?
9. Berapa orang pegawainya?
10. Seperti apa struktur organisasinya?
11. Bagaimana uraian tugas untuk setiap divisi/pegawai?
12. Bagaimana cara penilaian pegawainya?
13. Bagaimana cara memberikan motivasi agar pegawai disiplin dan tepat waktu?
14. Apakah ada hukuman untuk pegawai yang kurang berprestasi? Apakah ada hadiah untuk pegawai yang berprestasi?
15. Bagaimana sistem penggajian bagi pegawai?
16. Kalau ada masalah ketika melaksanakan bisnis, apa tindakan yang dilakukan?

## **B. Pembelajaran Berbasis Proyek**

*Proyek* adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkanmu dalam mendesain, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi. Proyek juga memberikan kesempatan kepada kamu untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk.

Proyek terurai menjadi beberapa jenis. Stoller (2006) mengemukakan tiga jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu:

1. proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi;
2. proyek tidak terstruktur, didefinisikan terutama oleh peserta didik sendiri;
3. proyek semi-terstruktur, didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh peserta didik.

Stoller (2006) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran agar kamu mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas kamu untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata kamu. Produk yang dimaksud ialah hasil proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek, kamu akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana, dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Bentuk aktivitas proyek sebagai berikut.

1. Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya.
2. Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau *fashion show*.
3. Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan.

Lebih lanjut, menurut Fried-Booth (2002) ada dua jenis proyek, seperti berikut.

1. Proyek skala kecil atau sederhana yang hanya menghabiskan dua atau tiga pertemuan. Proyek ini hanya dilakukan di dalam kelas.
2. Proyek skala penuh yang membutuhkan kegiatan yang rumit di luar kelas untuk menyelesaikannya dengan rentang waktu lebih panjang.

Di dalam kegiatan belajar-mengajar kamu akan diperkenalkan dengan model pembelajaran yang dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning = PBL). PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Kamu bisa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menyelesaikan proyek.



**Gambar 4.9** Contoh Model Pembelajaran Berbasis Proyek

**Sumber:** Dokumentasi PjBL SMKN 3 Tasikmalaya/Heri Hermawan (2022)

Ketika kamu melaksanakan sebuah proyek, terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

## 1. Menentukan Masalah

Menentukan masalah merupakan langkah penting dalam PBL. Masalah yang akan diselesaikan tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan mendasar (*essential question*). Pertanyaan-pertanyaan ide dapat di konstruksi sendiri oleh kamu, atau bisa juga pertanyaan yang memang sudah merujuk pada apa yang akan dikerjakan. Oleh karena itu, proyek akan selalu dimulai dengan pertanyaan esensial, yakni pertanyaan yang dapat memberi inspirasi dalam menentukan sebuah proyek.

Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dengan sebuah investigasi mendalam. Selain itu, pertanyaan yang di susun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan kamu untuk membuat proyek.

Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), dan terkait dengan kehidupanmu. Kamu bersama guru harus mengupayakan agar topik yang diangkat relevan.

## 2. Menyusun Perencanaan Proyek

Pada tahap kedua ini, perencanaan dilakukan melalui kolaboratif antara guru dan kamu. Dengan demikian, kamu diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut.

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Format perancangan model pembelajaran berpedoman pada tujuan pembelajaran dan langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek yang di dalamnya ada kegiatan guru dan kamu.

## 3. Menyusun Jadwal

Dalam tahap ini, guru dan kamu secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Cara membuat jadwal penyelesaian proyek dilakukan dengan menentukan tanggal deskripsi kegiatan mengumpulkan informasi, kegiatan analisis/membaca/mengamati buku, kegiatan menulis, kegiatan konsultasi, kegiatan membuat laporan, pelaksanaan presentasi, memonitor pelaksanaan proyek. Jadwal yang telah di sepakati harus disetujui bersama agar kamu dapat melakukan monitoring kemajuan dan pengerjaan proyek di luar kelas.

## 4. Memantau Kemajuan Proyek Peserta Didik

Dalam tahap ini, setiap kelompok harus melaporkan progres proyek yang dikerjakan. Menganalisis sampai di mana kemajuan proyek. Kamu akan selalu dipantau oleh guru dan difasilitasi apa yang diperlukan pada setiap proses. Dengan kata lain, gurumu berperan menjadi mentor bagi aktivitasmu dalam menyelesaikan sebuah proyek.

## 5. Menguji Hasil atau Menilai Hasil Proyek

Pada tahap ini, gurumu akan melakukan pengujian terhadap hasil proyek yang telah dihasilkan. Adapun aktivitas yang harus kamu lakukan pada tahap ini ialah: mengumpulkan informasi, menganalisis, menulis, konsultasi, membuat laporan, mempersiapkan presentasi, presentasi, dan mencatat komentar.

Semua kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk:

- a. mengukur ketercapaian target dari proyek.
- b. berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing kamu.
- c. memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai olehmu.
- d. membantu kamu dalam menyusun strategi penyelesaian proyek berikutnya.

## 6. Evaluasi Pengalaman

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses pelaksanaan proyek. Guru dan kamu akan melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Guru akan memberikan kesempatan kepada wakilmu baik secara individu maupun berkelompok untuk mengungkapkan beberapa pengalaman baik kendala maupun kesan kamu selama proses menyelesaikan proyek.

Guru dan kamu kemudian akan mengembangkannya di dalam sebuah diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses penyelesaian proyek. Dengan demikian, pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama perencanaan proyek.

Berikut contoh format untuk membantu kamu mengontrol kegiatan pada setiap langkah Pembelajaran Berbasis Proyek ini.

**Tabel 4.1 Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek**

Elemen Capaian Pembelajaran	
Topik	
Subtopik	
Tujuan	
Durasi	

Langkah PjBL	Tahapan	Kegiatan
<b>Langkah 1</b>	Menentukan masalah yang diselesaikan melalui perumusan pertanyaan mendasar ( <i>Start with Essential Question</i> )	
<b>Langkah 2</b>	Menyusun Perencanaan Proyek ( <i>Design Project</i> )	Format dibuat sesuai kreativitas
<b>Langkah 3</b>	Menyusun Jadwal ( <i>Create Schedule</i> )	Format dibuat sesuai kreativitas
<b>Langkah 4</b>	Memantau Kemajuan Proyek ( <i>Monitoring the Progress of Project</i> )	
<b>Langkah 5</b>	Menguji Hasil atau Menilai Hasil Proyek ( <i>Assessment the Outcome</i> )	
<b>Langkah 6</b>	Evaluasi Pengalaman ( <i>Evaluation the Experience</i> ).	

Berikut contoh pengisian tabel langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek.

Elemen Capaian Pembelajaran	Gambar Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
Topik	Desain Produk Kriya Kulit

Subtopik	Gambar Desain Produk Tas Wanita
Tujuan	Menganalisis trend produk tas wanita
Durasi	24 Jam Pelajaran (4x pertemuan)

Langkah PjBL	Tahapan	Kegiatan
<b>Langkah 1</b>	Menentukan masalah yang diselesaikan melalui perumusan pertanyaan mendasar ( <i>Start with Essential Question</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan target konsumen/pengguna usia remaja, produk tas wanita seperti apa yang bisa ditawarkan dan tren saat ini?</li> </ul>
<b>Langkah 2</b>	Menyusun Perencanaan Proyek ( <i>Design Project</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat dan menyebarkan kuisiner</li> <li>• Menganalisis hasil kuisiner</li> <li>• Menganalisis konsep desain produk tas wanita sesuai hasil kuisiner</li> <li>• Merancang gambar kerja desain produk tas wanita sesuai konsep desain</li> <li>• Uji publik rancangan desain produk tas wanita</li> <li>• Evaluasi</li> </ul>
<b>Langkah 3</b>	Menyusun Jadwal ( <i>Create Schedule</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat dan menyebarkan kuisiner (minggu pertama)</li> <li>• Menganalisis hasil kuisiner (minggu pertama)</li> <li>• Menganalisis konsep desain produk tas wanita sesuai hasil kuisiner (minggu ke dua)</li> <li>• Merancang gambar kerja desain produk tas wanita sesuai konsep desain (minggu ke tiga)</li> <li>• Uji publik rancangan desain produk tas wanita (minggu ke empat)</li> <li>• Evaluasi (minggu ke empat)</li> </ul>

Langkah PjBL	Tahapan	Kegiatan
<b>Langkah 4</b>	Memantau Kemajuan Proyek <i>(Monitoring the Progress of Project)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat dan menyebarkan kuisisioner (apakah daftar pertanyaan dibuat kemudian disebarakan kepada responden?)</li> <li>• Menganalisis hasil kuisisioner (apakah hasil kuisisioner yang telah di isi responden kemudian di analisis untuk mendapatkan data terkait trend tas wanita yang diinginkan?)</li> <li>• Menganalisis konsep desain produk tas wanita sesuai hasil kuisisioner (apakah konsep desain produk tas wanita dibuat berdasarkan hasil kuisisioner?)</li> <li>• Merancang gambar kerja desain produk tas wanita sesuai konsep desain (apakah konsep desain di tindak lanjut dalam membuat rancangan gambar kerja desain produk tas wanita?)</li> <li>• Uji publik rancangan desain produk tas wanita (hasil gambar kerja desain produk tas wanita di presentasikan dan di uji kepada publik untuk mendapatkan tanggapan dari responden? )</li> </ul>
<b>Langkah 5</b>	Menguji Hasil atau Menilai Hasil Proyek <i>(Assessment the Outcome)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi Hasil (seperti apa respon terkait gambar kerja desain produk tas wanita yang telah dibuat? Apakah bisa diterima atau tidak)</li> </ul>
<b>Langkah 6</b>	Evaluasi Pengalaman <i>(Evaluation the Experience).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi pengalaman (Refleksi, presentasi pengalaman PjBL, diskusi)</li> </ul>



## Aktivitas 4.2

### Ayo, Menyimulasikan Proyek!

Kalian diminta untuk menyelesaikan sebuah proyek sebagai bentuk simulasi di dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project riil*). Lakukan sesuai intruksi berikut ini.

- ➔ Buatlah kelompok yang beranggotakan maksimal 5 orang.
- ➔ Bagilah peran setiap anggota dalam menyelesaikan proyek.
- ➔ Buat gambar kerja desain produk kriya yang tren saat ini dan merupakan produk kriya lokal yang ada di sekitar lingkungan kalian.
- ➔ Lakukan komunikasi dan kolaborasi bersama industri rumahan bidang kriya yang ada di sekitar lingkungan kalian.
- ➔ Selesaikan dan simulasikan proyek tersebut sesuai durasi waktu dan mengacu pada pembelajaran berbasis proyek.



## Uji Kompetensi

1. Sebutkan minimal 5 profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya.
2. Salah satu profesi di bidang desain dan produksi kriya, yakni sumber daya manusia yang memegang kendali mesin pada kegiatan produksi disebut sebagai ....
3. Seorang yang menjalankan peluang usaha di bidang desain dan produksi kriya disebut kriyawan. Jelaskan!
4. Jelaskan perbedaan dan persamaan profesi sebagai desainer produk dan *designer fashion*.
5. Profesi yang memiliki tugas penyaring barang yang sudah dibuat atau diproduksi dan memastikan kualitasnya terjaga sebelum digunakan para customer juga bertanggung jawab memastikan permintaan jumlah kuota barang yang diinginkan pelanggan

serta sebagai filter terakhir dalam pekerjaan di bidang desain dan produksi kriya adalah ....

6. Jelaskan mengapa operator *assembly* sangat diperlukan dalam pekerjaan di bidang desain dan produksi kriya.
7. Jelaskan yang dimaksud mesin *painting*?
8. Jelaskan tugas pokok dan fungsi staf *marketing* pada pekerjaan bidang desain dan produksi kriya.
9. Mengapa dalam profesi desain dan produksi kriya kreativitas sangat penting?
10. Bagaimana sebuah bisnis di industri kriya memiliki kesempatan untuk melakukan suatu inovasi?
11. Sebutkan 5 sikap positif yang mendorong tumbuhnya kreativitas.
12. Mengapa kita harus menjalin kolaborasi/*networking* dalam tim?
13. Apa perbedaan *start up* dan UMKM?
14. Sebutkan jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya.
15. Bentuk aktivitas proyek terdiri atas ....
16. Di dalam kegiatan belajar-mengajar, model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media disebut ....
17. Jelaskan tahapan dalam melaksanakan sebuah proyek.
18. Jelaskan cara membuat jadwal penyelesaian proyek yang akan dilakukan.
19. Pertanyaan yang dapat memberi inspirasi dalam menentukan sebuah proyek disebut ....
20. Jelaskan alasan mengapa dalam menyelesaikan proyek harus melakukan evaluasi pengalaman.



## Pengayaan

### Yes, Saya Tuntas!

Jika hasil penugasan kamu dinyatakan tuntas sesuai tujuan pembelajaran, untuk lebih memperdalam lagi materi tentang Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya, silakan kamu cari di internet terkait:

1. Bisnis *start up* Indonesia
2. *Start up* bidang seni
3. Bisnis kreatif

### Jangan Cepat Merasa Puas!

### Oow, Saya Belum Tuntas!

Jika, hasil kamu belum memenuhi tujuan pembelajaran, silakan kamu mengulang kembali materi Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya dengan tekun dan teliti.

### Jangan Menyerah! Tetaplah Semangat!



## Refleksi

Pada bab ini, kamu telah mempelajari materi tentang Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini

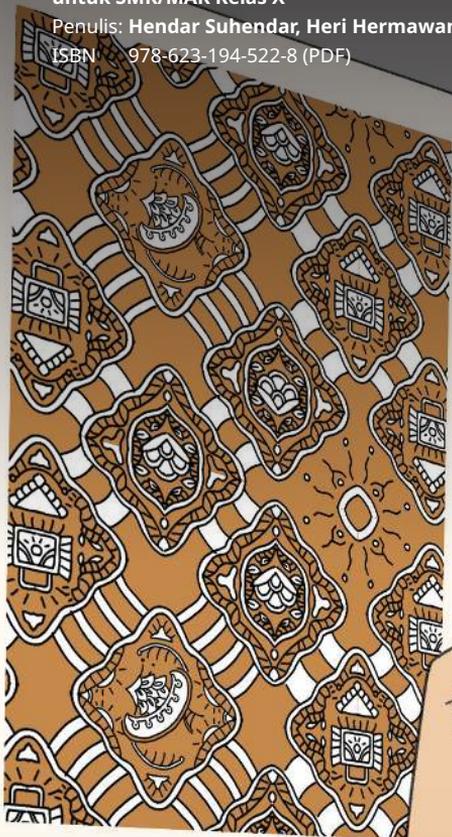
No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya ( <i>job-profile</i> dan <i>entrepreneurship</i> )		
2	Menerapkan pembelajaran berbasis proyek riil sebagai simulasi proyek kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Apakah yang terbayang dalam benakmu apabila mendengar kata seni, desain, dan kriya?

## BAB V

# WAWASAN SENI, DESAIN, DAN KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami konsep dasar dan perkembangan seni, desain, dan kriya.
2. memahami fungsi kriya (terapan dan hiasan) secara kritis, mandiri, bersama, dan bertanggung jawab.

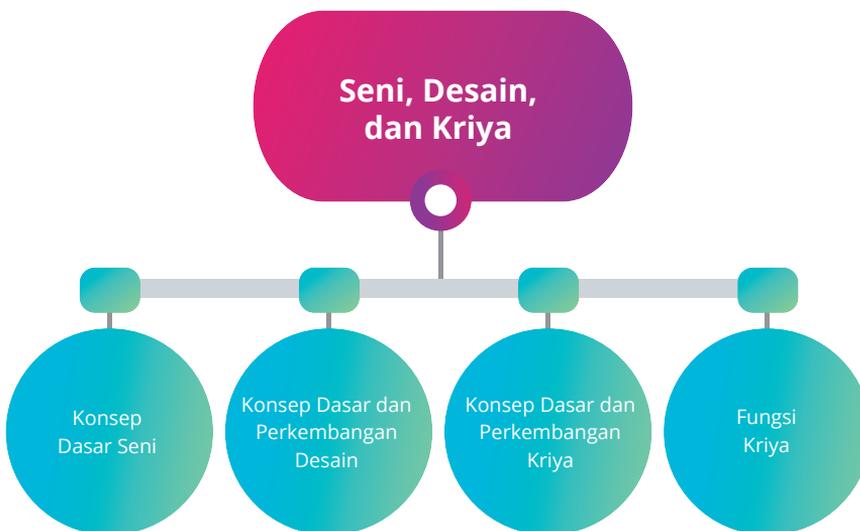


## Kata Kunci

Seni, desain, kriya



## Peta Konsep



Setelah menuliskan pengetahuan dan pemahaman awal yang ada dalam benakmu tentang seni, desain, dan kriya, ceklah pemahamanmu dengan memperhatikan beberapa gambar dan penjelasannya di bawah ini.



**Gambar 5.1** “Ibu dan Anak” Basuki Abdullah 1992

Sumber: Nadia Frida Habibah (2011)

Basuki Abdullah ialah salah satu pelukis terkenal Indonesia di antara seniman-seniman populer nasional lainnya seperti Affandi. Salah satu lukisan berjudul “Ibu dan Anak” dibuat pada tahun 1992. Lukisan tersebut menggambarkan seorang ibu yang sedang menggendong anaknya. Lukisan tersebut memberikan pelajaran kemanusiaan berupa cinta kasih sayang seorang ibu pada anaknya. Bagaimana kasih sayang dan perjuangan seorang ibu terhadap anaknya tanpa pilih kasih dan juga berani berkorban demi kebahagiaan sang anak dengan menopang beban di punggungnya tanpa sang anak

ketahui. Lewat lukisan “Ibu dan Anak”, terdapat nilai seni/keindahan yang ditunjukkan melalui ekspresi pribadi Basuki Abdullah.

Gambar di samping ialah tas tangan yang unik dengan keindahan bentuknya, salah satu produk kriya anyam dari Tasikmalaya, daerah yang populer dengan keragaman industri kriya. Menganyam merupakan pekerjaan yang memerlukan keuletan, ketelitian, dan keperigelan tangan pembuatnya. Kriya anyam Tasikmalaya merupakan kriya tradisi yang eksistensinya tetap bertahan dan terus dikembangkan oleh generasi berikutnya sehingga menjadi satu produk budaya daerah tersebut. Produk yang dihasilkan umumnya berupa produk-produk kebutuhan rumah tangga yang bersifat fungsional.

Kriya anyam merupakan kegiatan yang menunjukkan kemahiran tangan sisip-menyisip seorang kriyawan dalam menyisipkan dan menumpangkan irisan anyaman dengan arah yang berbeda. Secara teknis, produk kriya anyam dikategorikan menjadi dua, yakni anyaman halus dan anyaman kasar. Secara teknis, prinsip menganyamnya sama.

Gambar selanjutnya masih berupa tas tangan dengan bentuk kekinian seperti segitiga. Bentuk dasar setengah lingkaran kecil, terdapat *handle* tas dan tali panjang yang bisa dilepas pasang



**Gambar 5.2** Tas Anyam Tasikmalaya

Sumber: Ahmadiyahdzalloh (2022)



**Gambar 5.3** Tas kreasi anyam “imbang”.

Sumber: Mahmudah Rima Nurfitriana (2020)

disesuaikan dengan kebutuhan. *Handle* besi berwarna emas membuat kesan elegan dan juga memberikan kesan mewah. Variasi anyaman dan draperi dibuat simetris dengan anyaman garis melengkung vertikal. Terdapat ritsleting tas untuk fungsi keamanan barang bawaan. Menggunakan warna kontras cerah memberikan kesan nyentrik serta rasa bahagia dan menjadi *point of interest* dari *style* pengguna. Tas merupakan benda kriya fungsional, tetapi kalau dalam pembuatannya, sudah banyak hal yang dipertimbangkan sesuai rancangan segmen penggunaannya sehingga bentuk, warna, modelnya menyesuaikan. Inilah salah satu produk mengarah ke sebuah produk desain.

## A. Konsep Dasar Seni

Pernahkah kamu melihat pemandangan alam? Pernahkah kamu berkunjung ke sebuah museum dan mengamati sebuah lukisan?

Tatkala kamu mengalaminya, umumnya, terdapat perasaan senang, haru, dan kagum. Lebih dalam dari itu, perasaan tersebut terbawa pada suatu perasaan seolah kamu larut di dalamnya. Perasaan senang yang sebenarnya disebabkan kualitas unsur *visual* dari pemandangan atau sebuah lukisan. Dengan demikian, perasaan yang timbul merupakan sebuah pengalaman harmoni, indah, selaras yang ditampilkan dari pengamatan sebuah karya seni, yakni seni lukis, karya, dan ekspresi seorang seniman dan keindahan alam semesta yang sempurna ciptaan Tuhan Maha Pencipta, Mahaindah, dan selalu mencintai keindahan.

Pernahkah kamu mendengarkan musik dengan vokalis idolamu? Umumnya, perasaan yang timbul ialah senang, bahagia bahkan terhibur dengan alunan musik yang begitu selaras dengan lirik dan syair yang dilagukan. Terkadang, syair yang dilagukan membawa perasaan lebih dalam lagi, seolah kita mengalami sendiri pengalaman yang ada di dalam lagu tersebut.

Pernahkah kamu menonton tarian yang begitu menarik karena gemulainya gerakan penarinya? Tentu decak kagum karena keharmonisan gerakan semua anggota tubuh penari begitu memukau. Bahkan, di saat tertentu, menggiring kita sebagai penikmat tarian

secara tidak sadar ikut menggerakkan anggota tubuh sendiri mengikuti gerakan penari dan hentakkan musik yang mengiringinya. Masih banyak lagi pengalaman dalam kehidupan tatkala kita sedang menikmati pertunjukan-pertunjukan lain.

Itulah seni. Seni merupakan terjemahan dari kata *art* dalam bahasa Inggris. Menurut Herbert Read dalam Soedarso SP (1990), seni berarti suatu bentuk yang menyenangkan. Hal yang menyenangkan tersebut dapat memberi kepuasan kepada perasaan. Perasaan tersebut dapat disenangkan apabila kita dapat menemukan hubungan kesatuan dan harmoni yang terjadi pada persepsi kita.

Setiap kesenian memiliki media yang digunakan. Seni musik mempergunakan medium bunyi (nada). Seni tari mempergunakan medium gerak. Seni teater mempergunakan medium bunyi dan gerak sehingga teater dikatakan seni yang mempergunakan multimedia. Seni sastra memanfaatkan kalimat berisi rangkaian kata sebagai medium. Seni rupa baik lukis, grafis, mediumnya garis, bidang, dan warna. Seandainya sebuah seni dapat dianggap sebagai bahasa, setiap cabang seni memiliki bahasa tersendiri. Sastra memiliki bahasa verbal. Seni rupa memiliki bahasa visual. Seni tari memiliki bahasa kinetis. Seni musik memiliki bahasa audio. Seni lukis memiliki bahasa visual. Seni memiliki dimensi. Seni musik mempunyai dimensi waktu. Seni tari memiliki dimensi gerak. Seni rupa memiliki dimensi ruang.

Dapatkah dibayangkan apabila dunia ini tanpa seni! Tanpa kata-kata indah, tanpa gambar atau lukisan, ukiran, musik, ataupun tari? Kehadiran seni telah ada sejak kehidupan manusia itu ada. Kehadiran manusia purba yang nomaden dari gua ke gua telah meninggalkan jejak-jejak artefak berwujud lukisan yang tertera pada dinding-dinding gua tersebut. Zaman itu bisa jadi tidak disadari, apa yang dibuatnya mengandung keindahan. Hal itu karena karya yang dibuat saat itu hanya sebuah karya yang dibuat sebagai medium dalam berhubungan atau berkomunikasi dengan roh atau yang dianggap sebagai tuhan yang memiliki kegunaan yang berhubungan dengan keyakinan mereka yang bersifat ketuhanan.

Menurut Ki Hajar Dewantara (1994), seni memberikan pemahaman sebagai produk budaya manusia yang tercipta memancarkan nilai keindahan sehingga bagi yang menikmatinya, terpancar perasaan senang. Berdasarkan pernyataan tersebut, seni adalah produk keindahan. Manusia sebagai pelakunya berusaha menghadirkan lewat ciptaannya yang memiliki nilai keindahan dan memberi rasa senang.

Menurut pemahaman dan pandangan berikutnya, kata seni memiliki pengertian pemujaan, persembahan, dan pelayanan yang erat dengan upacara keagamaan. Kata *seni* berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *sani*. Dari banyak arti seni, seiring dengan perkembangan pemikiran manusia sebagai pelaku dan penikmat seni, menjadikan para ahli memberi dan mengemukakan pendapatnya tentang pengertian seni dengan keragaman jenis dan bentuk karya seni yang diciptakannya.

Karya seni adalah hasil proses kreasi seniman berwujud visual dua dimensi maupun tiga dimensi (seni rupa, patung, lukis, desain, arsitektur), wujud audio (musik dan sastra), audio visual (film, teater, seni tari) yang dapat dinikmati atau diapresiasi melalui berbagai indra yang dimiliki oleh manusia. Benda seni atau karya seni terkait erat dengan medium atau bahan yang digunakan dalam menciptakan karya seni tersebut.

Gaya atau *style* dalam karya seni merupakan karakter yang melekat dari ekspresi pribadi yang memiliki kekhasan diri seorang seniman dalam menyampaikan produk karya seninya. Menurut Soedarso SP (1993), gaya adalah ciri bentuk luar yang melekat pada wujud karya seni. Adapun aliran berkaitan dengan isi karya seni yang merefleksikan pandangan atau prinsip si seniman dalam menanggapi sesuatu.



### Aktivitas 5.1

Untuk menambah wawasan kamu tentang seni, ayo, bercerita tentang pengalaman seni yang pernah dialami sendiri.

Seni memiliki lima ciri khusus yang menjadikan sifat dasar seni itu sendiri. Berikut uraian mengenai sifat dasar seni.

1. **Kreatif.** Artinya hasil budi daya dari rangkaian penciptaannya berusaha mencipta serta menampilkan sesuatu yang unik dan terbaru.
2. **Individualitas.** Artinya suatu karya yang diciptakan oleh seorang seniman identik dengan karakter penciptanya, sangat pribadi. Sebagai contoh lagu ciptaan Iwan Fals terdengar berbeda dari lagu ciptaan Ebiet G. Ade; lukisan karya pelukis besar nasional Affandi yang menampilkan kekuatan daya fantasi atau imajinasi alam mimpi melalui penguasaan teknik melukis yang piawai berbeda dengan seniman lukis Abdullah.
3. **Memiliki nilai ekspresi atau perasaan.** Artinya seorang pencipta seni atau kreator menciptakan karya dengan ciri ekspresi dan rasa estetika yang dimilikinya. Masyarakat sebagai apresiator atau pihak yang menikmati karya seni tersebut selalu menghadirkan perasaannya dalam menghayati, memahami, dan mengapresiasi karya tersebut. Sebagai contoh, dalam seni musik, sebuah lagu Imagine karya John Lennon merupakan ungkapan kepeduliannya terhadap nilai-nilai humanisme dan perdamaian sehingga menggugah perasaan siapa pun yang mendengarnya.
4. **Hidup sepanjang masa.** Artinya hasil kreasi seniman atau kreator seni yang ditampilkan dan dinikmati penikmatnya atau apresiator terus berlaku sepanjang zaman, tidak terhapuskan oleh waktu. Sebagai contoh, lagu Indonesia Raya karangan WR. Supratman sampai saat ini masih tetap abadi dan diapresiasi masyarakat walaupun beliau telah wafat. Karya-karya lukis S. Sudjojono dan Affandi sampai saat ini masih diapresiasi oleh masyarakat dan sangat diminati oleh para kolektor lukisan walaupun beliau telah wafat.
5. **Bersifat semesta atau *universal*.** Artinya sebuah seni berkembang di seluruh dunia dan di sepanjang waktu. Seni tidak bisa dihindari dan selalu ada dalam kehidupan manusia. Sejak zaman prasejarah hingga zaman modern, orang terus membuat karya seni dengan beragam fungsi dan wujudnya sesuai dengan perkembangan masyarakatnya. Misalnya, desain mode pakaian terus berkembang sesuai tren mode yang selalu berubah dari waktu ke waktu dan banyak memengaruhi gaya hidup masyarakat.



## Aktivitas 5.2

### Ayo, Berdiskusi!

Diskusikan dengan teman-teman di kelas perihal informasi yang telah kamu kumpulkan dari berbagai sumber mengenai sifat dasar seni.

Topik diskusi berkaitan dengan sifat dasar seni berdasarkan wujud karya seninya yang dilengkapi dengan contoh-contohnya.

1. Kelompok 1 sifat kreatif dari seni.
2. Kelompok 2 sifat individualitas dari seni.
3. Kelompok 3 nilai ekspresi seni.
4. Kelompok 4 sifat keabadian seni.
5. Kelompok 5 sifat semesta atau universal.

Tuliskan hasil diskusi untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang sudah kamu buat.

## B. Konsep Dasar dan Perkembangan Desain

Tatkala memperingati Hari Batik, mungkin kamu pernah diminta untuk mengenakan baju batik terbaru dan dibebaskan untuk memilihnya sesuai selera. Apakah yang kamu lakukan? Tentu mencari di butik atau toko-toko batik. Pertanyaannya ialah apa yang menjadi pertimbanganmu? Sering terlontar, “Saya mau batik yang 'desain ornamennya' bagus.”

Mari, kita belajar apa itu desain!

Dalam bahasa sehari-hari, kata *desain* sering diartikan sebagai sebuah rancangan, rencana, atau gagasan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dikatakan bahwa desain sepadan dengan kata *perancangan*. Di sisi lain, kata *merancang* atau *rancang bangun* yang sering disepadankan dengan kata desain ini tampaknya belum dapat

mengartikan desain secara lebih luas. Implementasi dari pengertian desain sebagai rancangan, kamu bisa memahaminya dari ilustrasi perancangan desain batik di bawah ini.

Pemahaman desain yang lain pada dasarnya sebuah karya atau produk yang dihasilkan dari kreasi seorang desainer atau seniman. Penciptaan desain untuk memenuhi kebutuhan tertentu dalam kehidupan masyarakat dan dilakukan dengan cara tertentu pula. Permasalahan kehidupan makin kompleks. Seiring perkembangan zaman, desain dapat dipahami sebagai cara dan solusi menyelesaikan masalah dengan suatu target yang jelas.

Perkembangan selanjutnya, pengertian desain amat bervariasi karena tumbuhnya profesi ini di berbagai negara. Salah satu tokoh yang mengevaluasi pengertian desain ialah Bruce Archer dalam Agus Sachari (2002). Menurutnya, desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia. Untuk lebih memahami konsep dasar desain, bisa diambil contoh produk sepatu seperti pada gambar berikut ini.



**Gambar 5.4** Keragaman dan sekelumit perkembangan bentuk dan model alas kaki.

Sumber: Agung Wicaksono (2014)

Memahami ilustrasi produk desain sepatu pada Gambar 5.4, secara tidak langsung, kamu dibawa pada masa-masa produk alas kaki itu diciptakan manusia untuk kepentingan fungsi manusia dalam kehidupan masyarakat. Aspek fungsi sepatu sebagai alas kaki berkembang sejalan dengan perkembangan di mana manusia menerapkan atribut-atribut sosial dalam kehidupan. Fungsi praktis dan fungsi estetika selalu beriringan sejalan dengan suatu produk sepatu dibuat dan untuk kepentingan apa.

Konsep desain merupakan suatu konsep dan proses dinamis dalam kehidupan manusia di bumi ini. Hal ini sering tidak kita sadari. Akibatnya, sebagian dari kita mungkin berpendapat seolah-olah desain baru dikenal sejak zaman modern dan merupakan bagian dari kehidupan modern.



### Aktivitas 5.3

Untuk menambah wawasanmu tentang desain, ayo, amati gambar beberapa sepatu di atas. Apa fungsi dari setiap jenis sepatu tersebut menurut pemahamanmu?

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa suatu konsep desain dibuat, keberadaannya selalu berubah seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Desain beriringan dengan dinamika kebudayaan manusia secara menyeluruh dalam menyelesaikan masalah dan menentukan solusi manusia, baik kebutuhan jasmaniah maupun rohaniah kejiwaan.

Desain dibuat tidak semata-mata sebuah rencana konsep produk di kertas. Desain merupakan proses panjang dan solutif secara menyeluruh untuk mewujudkan karya desain yang bernilai. Bukan hanya nilai fungsi sebuah desain dibuat, tetapi selalu melekat di dalamnya nilai ekonomi, unsur dan nilai sosial budaya yang berjalan beriring dengan perkembangan teknologi dengan segala dinamikanya.

Selain itu, masyarakat sebagai penerima dan penikmat desain haruslah kritis terhadap desain yang dibuat. Hal ini untuk menumbuhkan produk desain yang sehat. Dapat disimpulkan bahwa desain ialah suatu konsep pemikiran, untuk menciptakan sesuatu, melalui perencanaan sampai terwujud barang jadi.

Desain mempunyai fungsi tepat guna atau menghasilkan suatu karya atau produk yang efektif dan efisiensi. Dalam karya desain, nilai seni yang merupakan unsur estetis sangat perlu diperhatikan untuk pencarian bentuk yang tepat dan serasi.

Desain hakikatnya ialah disiplin ilmu yang integratif, selalu menyatu dalam berbagai aspek hidup dan kehidupan manusia sepanjang masa mengikuti arah zamannya. Imajinasi kreatif dipadukan dengan alternatif solusi beragam permasalahan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi selalu dinamis dengan perkembangan estetika setiap manusia dengan pola-pola perkembangannya yang dinamis pula.

Dalam desain, dikenal pula desain produk, terjemahan dari *industrial design*. Sebagian ahli menerjemahkan *industrial design* dengan desain produk. Sebagian yang lain menerjemahkan dengan desain industri. Menurut Nugraha, penerjemahan yang terakhir dirasa kurang tepat karena yang didesain bukanlah industrinya melainkan produknya. Untuk memahami gambaran tentang desain produk, di bawah ini dijelaskan salah satu perkembangan alat transportasi yang diciptakan bertahap sesuai zamannya dari bentuk dan fungsi sederhana.



**Gambar 5.5** Sepeda Generasi Pertama

Sumber: Karl Drais (2017)

Gambar 5.5 ialah sepeda generasi awal yang dijalankan secara manual dengan tenaga manusia, memiliki dua atau tiga roda, mempunyai setang, tempat duduk serta sepasang pengayuh yang digerakkan oleh kedua kaki. Bentuk desain sepeda tersebut masih sangat sederhana, dibuat di zamannya dengan bahan material yang ada saat itu. Penemunya ialah orang Jerman yang bernama Baron Karls Drais von Sauerbronn atau Karl Drais.



**Gambar 5.6** Sepeda Motor Generasi Pertama

Sumber: Gottlieb Daimler (2021)

Gambar 5.6 adalah sepeda motor generasi pertama. Kendaraan ini memiliki dua roda dan digerakkan oleh sebuah mesin. Penemu dari sepeda motor, di antaranya Edward Butler, Ernest Michaux, dan Gottlieb Daimler.



**Gambar 5.7** Mobil Generasi Pertama

Sumber: Nicolas J Cugnot (1769)

Gambar 5.7 ialah mobil generasi pertama, kendaraan darat yang digerakkan oleh mesin, mempunyai roda yang selalu genap. Bahan bakarnya menggunakan uap yang ditemukan oleh seorang ilmuwan berkebangsaan Prancis bernama Nicolas J. Cugnot pada tahun 1769.



**Gambar 5.8** Kereta Api Generasi Pertama

Sumber: Dimas Anugerah Wicaksono(2017)

Gambar 5.8 ialah gambar kereta api generasi pertama dengan bahan bakar batu bara. Salah satu bentuk transportasi untuk mengangkut penumpang atau barang yang berada pada serangkaian rel di sepanjang jalur kereta api. Penemunya ialah seorang ilmuan Inggris bernama William Murdoch pada tahun 1784.

Membuat desain sebuah produk, secara umum, memiliki sistem kerja dan mekanisme yang sama dalam merancang produk kreatif dan inovatif. Nilai-nilai yang akan dicapai dalam penciptaannya ialah nilai fungsi praktis produk tepat dalam memenuhi dan menjadi solusi dalam permasalahan kehidupan manusia.

Membahas perkembangan perancangan sebuah desain sangat luas jika kita lihat dari berbagai aspek. Dengan kata lain, desain merupakan sebuah bahasa dominan dalam perkembangan dan pola pikir manusia sejak dahulu kala. Kita lihat bagaimana manusia zaman dahulu hidup dan mempertahankan kehidupannya. Dorongan untuk memenuhi hasrat dan kebutuhan hidup saat itu masih mengandalkan alam sehingga apa yang ada saat itu menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan. Dalam perkembangannya, manusia purba memanfaatkan

tangkai pohon, batu untuk dibuat tombak sebagai alat berburu yang efektif saat itu. Dari ilustrasi kehidupan manusia zaman purba tersebut, terdapat proses berpikir kreatif yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan manusia yang selalu dinamis pula. Pola pikir kreatif yang didasarkan permasalahan yang timbul dalam kehidupan ialah dasar dalam keilmuan dan penciptaan desain.

Seorang desainer atau pencipta desain dalam merencanakan desain yang akan dibuat ada beberapa yang mesti dirumuskan untuk mencapai sasaran yang tepat. Untuk apa dan mengapa desain dibuat, siapa penggunanya, di mana, dan kapan akan digunakan. Beberapa pertimbangan tersebut merupakan tahapan-tahapan desain yang menjadi kunci keberhasilan penciptaan desain. Selanjutnya, tahap pengembangan produk berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan (*product development*). Dalam pengembangan produk, perlu dikaji terlebih dahulu faktor-faktor keberhasilan desain. Faktor-faktor tersebut seperti berikut.

## 1. Faktor Performansi

Faktor ini berkaitan dengan tampilan sebuah desain. Desain dibuat harus praktis atau mudah dan efektif digunakan, terjangkau dengan harga ekonomis, memberi keamanan tatkala digunakan (*ergonomic*). Intinya, desain dibuat hendaknya mempertimbangkan faktor psikologis dan fisiologis manusia. Pertimbangan kenyamanan, kepraktisan, keselamatan dan keamanan, kemudahan dalam penggunaan, kemudahan dalam pemeliharaan serta kemudahan dalam perbaikan.

## 2. Faktor Fungsi

Secara teknis, desain diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam hidup. Oleh karena itu, produk dibuat untuk memenuhinya. Untuk memenuhi faktor ini, hendaknya desain yang dibuat harus handal, layak, tepat material serta sistem dan prosedur pemanfaatannya.

### 3. Faktor Produksi

Desain dibuat untuk memudahkan dan menyelesaikan masalah. Akibatnya, faktor bagaimana desain itu dibuat hendaknya mempertimbangkan peralatan, kebutuhan material bahan baku, mekanisme produk dibuat, *skill* tenaga, kebutuhan pembiayaan produksi, hingga standar kelayakan produk terjamin.

### 4. Faktor Pemasaran

Bagaimanapun, desain dibuat untuk pasar. Artinya, untuk kebutuhan masyarakat penggunaanya yang tidak terbatas. Oleh karenanya, jangkauan pasarnya harus seluas-luasnya dan masa hidup lebih bertahan lama. Akhirnya, perlu dipertimbangkan selera pengguna desain atau konsumen, citra produk, sasaran pasar, penentuan harga, hingga saluran distribusi produk.

### 5. Kualitas Bentuk

Salah satu kebutuhan manusia ialah keindahan. Hal ini berlaku juga dalam pembuatan sebuah produk desain. Selain memenuhi faktor fungsi praktis, desain hendaknya memiliki daya tarik dengan keindahan di dalamnya.



#### Aktivitas 5.4

#### Ayo, Berdiskusi!

Diskusikan dengan teman-teman di kelas perihal informasi desain yang telah kamu cari dari berbagai sumber. Topik diskusi berkaitan dengan sejarah desain, gaya desain yang dilengkapi dengan contoh-contohnya.

Tuliskan hasil diskusi untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang sudah kamu buat.

## C. Konsep Dasar dan Perkembangan Kriya



### Aktivitas 5.5

#### Ayo, Berliterasi!

Carilah informasi mengenai kriya yang bisa kamu gali dari berbagai sumber

Topiknya berkaitan dengan:

1. permasalahan seni kriya
2. kriya dan kerajinan
3. kriya tradisional
4. klasifikasi kriya

Tuliskan beberapa catatan, serta buat kesimpulan.

Kriya merupakan bagian dari karya seni yang dibuat menggunakan keterampilan tangan dengan memperhatikan aspek fungsional dan nilai estetika. Kata *kriya* berasal dari bahasa Sanskerta, yakni *kriya* yang artinya mengerjakan.

Di bawah ini terdapat pengertian seni kriya menurut para ahli.

1. Menurut Timbul Haryono (2009) pengertian seni kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek yang bernilai seni.
2. Seodarso Sp. (1993) berpendapat bahwa perkataan kriya memang belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia. Perkataan *kriya* itu berasal dari bahasa Sanskerta yang dalam kamus Wojowasito diberi arti pekerjaan, perbuatan, dan dalam kamus *Winter* diartikan sebagai *demel* atau membuat.
3. I Made Bandem (2002) mengatakan bahwa seni kriya berasal dari kata *kriya*, dalam bahasa Indonesia berarti pekerjaan (keterampilan tangan).

4. Menurut SP. Gustami (1990) kriya merupakan warisan seni budaya adiluhung, yang pada zaman kerajaan di Jawa mendapat tempat lebih tinggi dari kerajinan.

Pengertian secara luas kriya itu sendiri ialah kegiatan seni yang menitikberatkan pada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan tempat tinggalnya menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Seni kriya sering disebut oleh masyarakat awam sebagai kriya tangan (*handicraft*) atau prakarya.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian kriya tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriya (*handicraft*), akan sangat berkaitan dengan beberapa hal sebagai berikut.

1. Membuat suatu benda atau produk fungsional.
2. Membuat suatu produk yang mengandung unsur estetik dengan menggunakan tangan manusia dengan keterampilan yang tinggi.
3. Kriya merupakan salah satu jenis seni atau bagian dari seni.
4. Kriya tidak terlepas dari kreativitas dan keterampilan masyarakatnya.
5. Kriya selalu berhubungan dengan tradisi, budaya, dan lingkungan setempat.
6. Kriya berhubungan dengan perdagangan yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap peningkatan ekonomi pembuatnya.

Material yang digunakan sebagai bahan baku kriya pada awalnya ialah bergantung pada ketersediaan bahan dari alam sekitar di mana kriya itu dibuat. Material tersebut berasal dari bermacam-macam tumbuh-tumbuhan dan binatang dari hutan, daerah pertanian dan ladang, atau bisa juga disebut organik. Di samping itu, material kriya seringkali berupa tanah liat, batu-batuan, dan logam yang banyak ditemukan di daerah Indonesia. Menariknya, dengan makin berkembangnya teknik pengolahan material, saat ini, bahan pokok pembuatan karya kriya tidak semata berasal dari alam, melainkan sudah menggunakan bahan olahan. Demikian juga dari segi teknik pengerjaan dan teknik penjualan kriya tertentu tidak lagi bergantung pada sistem lama yang dianut selama ini.

## D. Fungsi dan Jenis Kriya

### 1. Fungsi Kriya

Berdasarkan fungsinya, kriya dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

#### a. Hiasan (Dekorasi)

Salah satu fungsi seni kriya adalah sebagai hiasan ataupun dekorasi. Banyak sekali objek kriya yang dihasilkan dari keterampilan tangan atau *handmade* yang mengutamakan nilai estetika.

#### b. Benda Siap Pakai (Terapan)

Fungsi kedua dari seni kriya ialah sebagai benda siap pakai atau terapan. Dalam fungsi sebagai benda terapan, seni kriya tidak mengurangi unsur keindahannya.

#### c. Media Ekspresi Kriyawan

Seiring perkembangan di ranah seni rupa khususnya kriya, saat ini, produk atau karya kriya juga berfungsi sebagai media penyampai pesan atau ekspresi sang kriyawan sebagai pembuatnya. Karya kriya, seperti halnya karya cabang seni rupa lainnya, tidak hanya memiliki aspek fungsional praktis saja, melainkan juga menjadi medium berekspresi yang penuh muatan simbol dan filosofi.

### 2. Jenis Kriya

Berdasarkan bahan yang digunakannya, seni kriya terbagi ke dalam beberapa jenis berikut.

#### a. Kriya Tekstil

Kriya tekstil ialah karya seni kriya yang berbahan dasar kain, baik berupa kain yang dibatik, ditenun, dirajut, diikat, dipres maupun dengan berbagai cara lainnya. Contoh seni kriya tekstil: batik, tenun, ikat, rajut, dan lain sebagainya.



**Gambar 5.9** Hasil Karya Tekstil Teknik Tenun

Sumber: Kemendikbudristek/Ahmad Mahmudi (2022)

## b. Kriya Kulit

Kriya kulit merupakan jenis karya seni kriya yang menggunakan bahan pokok kulit binatang. Contoh seni kriya kulit di antaranya tas, sepatu, sandal, jaket, ikat pinggang, dompet, wayang kulit, kap lampu, gantungan kunci, dan lain sebagainya. Berikut ini contoh karya-karya produk kriya kulit.



**Gambar 5.10** Contoh Kriya Kulit

Sumber: Kemendikbudristek/Bale Ristan (2022)

## c. Kriya Kayu

Seni kriya kayu merupakan jenis seni kriya yang berbahan utama dari kayu. Contoh seni kriya kayu antara lain patung, furnitur, ukiran, topeng, wayang, kotak tisu, dan lain sebagainya



**Gambar 5.11** Kotak Tisu dari Kayu

Sumber: Kemendikbudristek/Agus Winardi (2022)

#### d. Kriya Keramik

Seni kriya keramik berbahan dasar tanah liat yang dibakar. Contoh seni kriya keramik: guci, vas bunga, boneka atau patung, hiasan dinding, gelas, dan lain-lain.



**Gambar 5.12** Gelas dari Keramik

Sumber: Kemendikbudristek/Nana Turmono (2022)

#### e. Kriya Logam

Kriya logam berbahan dasar logam. Bahan dari logam ini kemudian dibuat menjadi barang kerajinan yang fungsional sekaligus mengandung nilai keindahan. Contoh karya kriya logam di antaranya guci logam, hiasan dinding ukir logam, perhiasan, lampu gantung, pigura, dan sebagainya.



**Gambar 5.13** Pigura dari Logam

Sumber: Kemendikbudristek/Mujika (2022)

Dari pembahasan sebelumnya, perbedaan proses antara seni, desain, dan kriya dapat dilihat melalui beberapa aspek di berikut ini.

**Tabel 5.1** Perbedaan Proses Pembuatan Seni, Desain, dan Kriya

Perbedaan	Seni	Desain	Kriya
Konsep pembuatan	Dibuat berdasarkan rasa dan imajinasi senimannya.	Dibuat untuk memenuhi fungsi praktis manusia, kemudahan sehingga banyak mengutamakan pemanfaatan teknologi tepat guna.	Dibuat dalam rangka memenuhi kebutuhan praktis masyarakat dengan sentuhan tradisi yang masih dipertahankan dalam pembuatannya.
Proses pembuatan	Cenderung masih mengandalkan keterampilan tangan/manual.	Perpaduan <i>skill</i> pencipta serta memanfaatkan mesin.	Dominan manual dengan tidak meninggalkan kekhasan tradisinya.
Tujuan pembuatan	Untuk memberikan inspirasi maupun kebutuhan rohani bagi masyarakat.	Kreatif dan inovatif memenuhi kebutuhan masyarakat.	Mempertahankan tradisi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.
Hasil	Tidak diproduksi secara massal dan dijual dengan harga tinggi.	Diproduksi secara massal dan dijual dengan harga yang terjangkau.	Produksi terbatas, unik, dan harga relatif mahal/nilai ekonomis tinggi.
Produk	Lukisan, foto, patung, dan lain-lain.	Alat-alat elektronik, alat-alat rumah tangga, perkakas, dan lain-lain.	Guci, keramik, batik, keris, wayang, dan lain-lain.

Setelah kita membedakan antara seni, desain, dan kriya, bagaimanapun juga, antara ketiganya memiliki hubungan yang saling berkaitan. Kriya dapat dipahami sebagai benda yang mengandung unsur seni atau desain, dan yang membedakan adalah muatannya. Kriya dapat dikategorikan sebagai benda seni jika nilai keseniannya lebih dominan daripada nilai desainya, demikian pula sebaliknya. Untuk dapat menentukan besarnya muatan apakah kriya termasuk dalam desain, atau benda seni, sangat bergantung pada orang yang mengamatinya.

Apabila suatu produk kriya sarat dengan fungsi pakai, dalam prosesnya, akan lebih cenderung banyak pertimbangan desainnya. Sebaliknya, jika produk kriya tersebut lebih menonjolkan nilai keindahan daripada fungsi, produk kriya tersebut akan cenderung menyajikan fungsi estetikanya. Apabila seorang seniman dalam menuangkan gagasannya akan menyajikan idenya melalui media kriya, yang mana tujuannya bukan sekadar melahirkan rasa keindahan yang tertuang dalam produk kriya, tetapi bagi orang yang menggunakannya diajak untuk menghayati pesan yang disampaikan.



## Uji Kompetensi

### **Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan baik dan benar!**

1. Jelaskan tentang seni, kaitkan dengan pendapat para ahli!
2. Jelaskan tentang desain, kaitkan dengan pendapat para ahli!
3. Jelaskan tentang kriya, kaitkan dengan pendapat para ahli!
4. Tentukan minimal 3 bentuk produk dalam kehidupan sehari-hari yang terkandung unsur seni atau keindahan, fungsi dan teknologinya!
5. Jelaskan contoh minimal 5 bentuk produk kriya/kerajinan (tekstil, kulit, logam keramik, dan kayu) dalam kehidupan sehari-hari! Jelaskan proses dan nilai fungsional dan keindahan di dalamnya!

## Penugasan

Petunjuk:

1. Bacalah buku, artikel dari website, kunjungilah unit-unit kesenian, *art gallery*, dan bengkel-bengkel di sekolahmu atau tontonlah video dari internet yang berkaitan dengan seni, desain, dan kriya.
2. Identifikasi minimal 5 jenis karya yang termasuk kategori seni (rupa, patung, musik, tari atau pertunjukan), desain, dan kriya. Setelah selesai mengerjakan, komunikasikan hasilnya dengan guru di kelas untuk mendapat pemahaman yang lebih mendalam.

## Lembar kerja

No.	Kategori Karya	Judul Karya dan Penjelasannya
1	Seni	1. 2. 3. dst.
2	Desain	1. 2. 3. dst.
3	Kriya	1. 2. 3. dst.



### Kursi Goyang

Kursi goyang adalah contoh aplikasi dari penerapan konsep desain produk kriya yang terbuat dari kayu. Nilai seni pada karya ini mengalahkan nilai fungsi dari bendanya. Kursi ini lebih enak dipandang daripada diduduki. Meskipun kursi ini bisa diduduki dan dibuat memang untuk diduduki, tetapi nilai keindahan yang tampak untuk dinikmati mengalahkan fungsi dari sebuah kursi.



Sumber: Dokumen Muria Z

Untuk memperluas pandangan lebih jauh mengenai konsep desain produk dibuat, kamu dapat mencari lebih dalam lagi materi tentang konsep-konsep tersebut disertai penjelasan menggunakan video. Salah satu *website* yang dapat kamu kunjungi untuk menambah wawasan dan pemahaman kamu tentang ruang lingkup dan konsep desain produk kriya sebagai berikut.



QR  
Code



<https://sangsemutkecil.wordpress.com/2016/10/12/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-desain-produk-2/>



[http://fajaragustine.blogspot.com/2017/07/ruang-lingkup-produk-kreatif\\_20.html](http://fajaragustine.blogspot.com/2017/07/ruang-lingkup-produk-kreatif_20.html)



## Refleksi

Pada bab ini, kamu telah mempelajari tentang konsep seni, desain, dan kriya, pentingnya ketiganya pada kehidupan manusia. Tentunya pengetahuanmu tentang seni, desain, dan kriya makin luas. Setelah mempelajari bab ini, yuk, refleksikan ilmu yang telah kamu dapat dengan memberi tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya telah memahami konsep seni, desain, dan kriya.		
2	Saya telah memahami untuk membedakan seni, desain, dan kriya, memberikan contoh dan dapat mempresentasikannya.		
3	Saya dapat menunjukkan fungsi kriya dalam berkarya seni.		

Dari semua materi yang sudah dipelajari pada bab ini, apa yang menurut kamu masih sulit dipahami? Diskusikan dengan teman maupun guru karena konsep dasar ini akan menjadi fondasi dari materi-materi yang akan dibahas di bab-bab selanjutnya. Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa kamu belum banyak menguasai materi pada bab ini, belajarlah ulang hingga benar-benar paham. Setelah paham, lanjutkan dengan menuju kegiatan berikutnya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

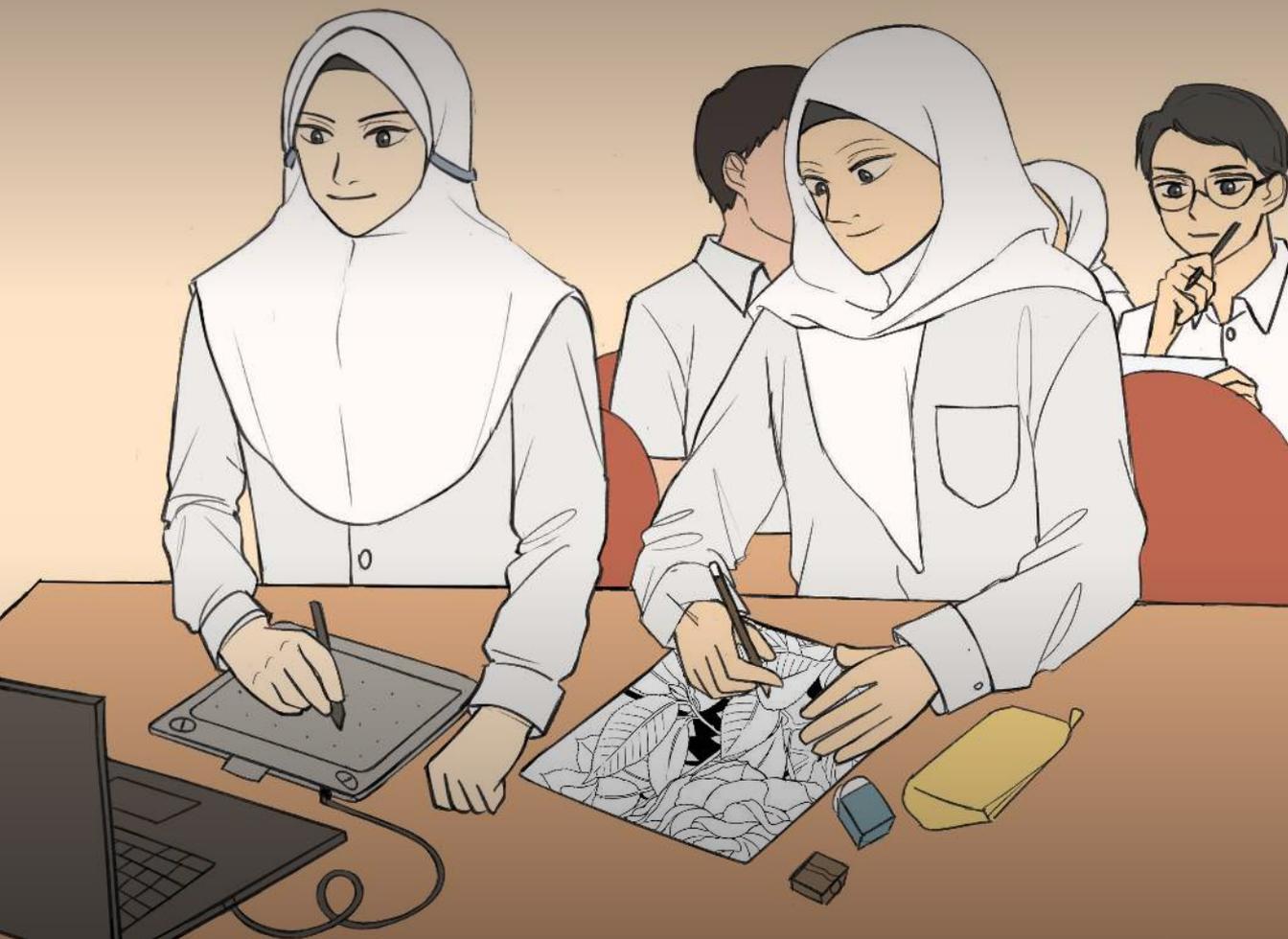
Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Tatkala kamu mengamati sebuah gambar desain kriya, ceritakan apa yang tampak dari visualisasi gambar tersebut.



## BAB VI

# GAMBAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami prinsip-prinsip dasar menggambar desain dua dimensi dan tiga dimensi, gambar proyeksi, perspektif, gambar ornamen, dan gambar alam benda;
2. memahami prosedur gambar kerja desain dan produksi kriya secara manual maupun digital secara kreatif, mandiri, dan bersama, tanggung jawab, teliti.



## Kata Kunci

Gambar, desain, kriya, manual, digital



## Peta Konsep





**Gambar 6.1** Aneka Ragam Kriya Anyam

Sumber: Noeny Craft (2021)



**Gambar 6.2** Hiasan Dinding Makrame

Sumber: Nabila (2022)

Amatilah Gambar 6.1 dan Gambar 6.2. Kesan yang ditampilkan ialah unik, indah, tentunya berhasrat untuk mencoba membuat dan memproduksinya. Itulah contoh kriya khas Indonesia yang kaya dengan keragaman hasil budaya termasuk hasil produk seni kriyanya. Gambar

pertama ialah produk kriya anyam bambu dengan berbagai bentuk unik, sarat dengan ornamen penghiasnya. Produk itu benda fungsional sesuai fungsi pemakaiannya, tetapi memiliki nilai keindahan tersendiri yang bisa dimanfaatkan sebagai benda hias. Cukup disimpan di sudut ruangan sebagai dekorasi, dengan sendirinya akan memberikan suasana baru yang lebih nyaman dan hangat.

Gambar kedua ialah sebuah hiasan dinding produk kriya dengan teknik makrame. Guna menambah kesan estetik pada rumah, kamu bisa menambahkan hiasan dinding. Selain berfungsi sebagai elemen dekorasi, hiasan dinding, juga dapat mempertegas karakter suatu rumah. Salah satu yang lagi *ngetren* belakangan ini ialah hiasan dinding makrame yang merupakan produk kriya yang berasal dari keahlian tali-temali dengan menyatukan simpul benang. Tak hanya cantik dilihat, produk kerajinan makrame seperti karya di atas juga punya nilai guna, lho, karena produk tersebut bisa dijadikan sebagai *plant hangers* untuk menggantung tanaman hias.

## **A.** Konsep Dasar Desain Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Sebuah karya desain dapat dikategorikan berdasarkan karakteristik bentuk atau dimensi dan fungsi yang menyertainya. Secara umum, dapat dibedakan berdasarkan dimensinya. Karya desain dua dimensi hanya memiliki keluasan, yakni panjang dan lebar. Karya desain tiga dimensi ialah desain yang melekat di dalamnya ruang atau bervolume terdiri atas ukuran panjang, lebar, dan ketinggian. Ilustrasi sederhananya dapat digambarkan berbentuk bidang datar dan bentuk yang memiliki ruang seperti pada gambar berikut.



**Gambar 6.3** Contoh gambar bentuk desain dua dimensi.

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)



**Gambar 6.4** Contoh gambar bentuk desain tiga dimensi.

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)



**Gambar 6.5** Seni lukis Cirebon (karya dua dimensi).

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nina Merlina (2021)



**Gambar 6.6** Wayang Golek Menak Yogyakarta

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nina Merlina (2021)

Berdasarkan nilai fungsi yang terkandung di dalamnya, sebuah produk desain dua dan tiga dimensi dapat dikategorikan menjadi dua macam, yakni desain yang menonjolkan nilai guna (*applied art*) dan nilai keindahan (*fine art*). Selain berdasarkan nilai guna dan dimensi di dalamnya, karya desain juga digolongkan berdasarkan bentuk dan jenis peralatan serta sifat bahan yang digunakan sehingga yang diperlukan dalam proses pembuatannya berupa teknik, bahan, alat yang digunakannya.

Dalam perkembangannya, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut memengaruhi perubahan atau memperkaya kategorisasi karya atau produk desain kriya. Salah satu sifat desain adalah dibuat sangat terbuka sesuai dengan perkembangan kemajuan zaman dan kebutuhan manusia yang selalu dinamis. Pemanfaatan bahan, alat, dan teknik, pengkategorian berdasarkan dimensi dan orientasi pembuatannya ini dipilih untuk memudahkan dalam mempelajarinya.

Perkembangan desain dan produksi kriya sesuai dengan konsentrasi keahlian pada Program Keahlian Desain dan Produksi Kriya dapat dikategorikan menjadi beberapa konsentrasi, yakni

desain dan kriya kreatif batik dan tekstil, kriya kayu dan rotan, kriya keramik, kriya logam dan kriya kulit (Kemendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022). Setiap jenis desain dan produksi kriya tersebut berdasarkan bentuk dan dimensinya dapat diklasifikasikan menjadi karya desain kriya yang berorientasi pada bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

Berdasarkan dimensi yang melekat dalam karya desain berdasarkan kategori di atas, akan lebih mudah dipahami apabila kamu mengamati contoh-contoh produk jadinya. Dengan demikian, kamu dapat mengklasifikasi apakah masuk kategori desain kriya dua dimensi atau desain kriya tiga dimensi.

Dalam desain kriya kreatif batik dan tekstil, misalnya, dikenal beberapa elemen yang menjadi konsentrasi dalam mempelajarinya, yakni desain batik, tenun, produk jahit dan sulam serta produk sablon. Dari karakteristik produk yang dihasilkan, karya desain batik dan tekstil lebih cenderung dan identik sebagai karya desain dua dimensi, baik desain struktur maupun desain permukaan (*surface design*). Desain permukaan merupakan cara menghias kain (memberi warna atau membuat motif) yang dilakukan pada saat kain tersebut telah selesai dibuat.



a

b

**Gambar 6.7** Contoh hasil desain kriya a. dua dimensi b. tiga dimensi (karya batik kombinasi tulis dan printing, dan karya jahit).

**Sumber:** Kemendikbudristek/Wahju Widowati (2020)

Selanjutnya, karakteristik produk yang dihasilkan karya desain keramik lebih cenderung dan identik sebagai karya desain tiga dimensi.



**Gambar 6.8** Contoh desain tiga dimensi (karya kriya keramik).

**Sumber:** Koleksi Novotel Bogor (2022)

Selanjutnya, karakteristik produk yang dihasilkan karya desain kriya kayu sebagai karya desain tiga dimensi.



**Gambar 6.9** Contoh desain kriya kayu tiga dimensi.

**Sumber:** Prodi Pend.Kriya UNY (2022)



**Gambar 6.10** Almari, contoh desain tiga dimensi.

**Sumber:** Agus Riyanto (2019)

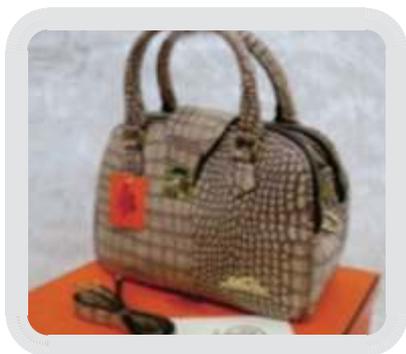
Selanjutnya, karakteristik produk yang dihasilkan karya desain kriya logam karya desain tiga dimensi.



**Gambar 6.11** Contoh desain dua dan tiga dimensi (karya kriya logam).

**Sumber:** Koleksi Prodi Pend.Kriya UNY (2022)

Selanjutnya, karakteristik produk yang dihasilkan karya desain kriya kulit karya desain tiga dimensi.



**Gambar 6.12** Tas kulit, contoh desain tiga dimensi.

Sumber: Koleksi PPPPTK (2021)



## Aktivitas 6.1

### Bereksplorasi dan Berapresiasi Desain Dasar Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Dalam kegiatan berapresiasi, silakan kamu mengamati karya kriya yang ada di bengkel/studio masing-masing (kriya tekstil, kriya kulit, kriya keramik, kriya logam, kriya kayu).

1. Persiapan Aktivitas
  - a. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok.
    - 1) Kelompok 1 melakukan pengamatan di bengkel Kriya Tekstil.
    - 2) Kelompok 2 melakukan pengamatan di bengkel Kriya Kulit.
    - 3) Kelompok 3 melakukan pengamatan di bengkel Kriya Keramik.
    - 4) Kelompok 4 melakukan pengamatan di bengkel Kriya Logam.
    - 5) Kelompok 5 melakukan pengamatan di bengkel Kriya Kayu.

- b. Tentukan tugas anggota kelompoknya sebagai ketua, notulen, dokumentasi/fotografer.
- c. Siapkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

## 2. Mengamati

Setiap kelompok melakukan pengamatan terhadap karya-karya yang ada di galeri bengkel sesuai tugasnya. Tentukan beberapa produk yang akan ditulis sebagai pengamatan, minimal 5 karya.

## 3. Menanyakan

Setiap kelompok bertanya yang diwakili oleh ketua kelompok kepada kepala bengkel atau guru jaga bengkel sesuai pertanyaan yang ada di LKPD.

## 4. Menalar

Setiap kelompok melakukan diskusi berdasarkan hasil pengamatannya.

## 5. Menyajikan

- a. Ketua kelompok atau notulen membacakan hasil pengamatan.
- b. Kegiatan presentasi secara bergiliran di depan kelas.
- c. Kelompok lain menanggapi materi yang disajikan kelompok lain.

Pada akhir kegiatan diskusi, diharapkan diperoleh kesimpulan yang memuaskan tentang aspek-aspek karya yang diamati: karakteristik desain dua dimensi atau tiga dimensi serta aspek keindahan di dalamnya.

## LKPD

Nama Bengkel : Contoh Bengkel Kriya Kulit

Anggota : 1 .....

Kelompok 2 .....

3 .....

Produk (Gambar)	Fungsi	Dimensi	Aspek yang diamati	Deskripsi
Contoh: 1. Tempat tisu 	Sebagai tempat tisu dan memberi hiasan pada meja tempat menyimpannya (fungsional dan estetika)	Tiga dimensi karena bervolume	Bentuk geometris menyerupai kubus  Bahan dari kulit mentah  Hiasan berupa ornamen dengan variasi warna	Tempat tisu tersebut merupakan tempat tisu pengembangan dari tempat tisu umumnya yang terbuat dari bahan plastik atau kertas, dengan bahan kulit dapat menambah kekuatan daripada bahan kertas, dibuat dengan bentuk kotak tiga dimensi ditambah ornamen hiasan bunga sebagai penambah nilai keindahan atau estetika

## B. Prinsip Dasar Desain

Prinsip-prinsip dasar desain sangat penting diketahui oleh siapa pun yang memiliki pekerjaan yang bersangkutan dengan desain. Mengapa? Dengan memahami prinsip desain, kita memiliki semacam “kosakata” dasar yang dapat digunakan untuk membahas desain sehingga membantu seorang desainer untuk menghasilkan desain yang baik sesuai dengan kaidah dalam penyusunan elemen-elemen desainnya.

### 1. Elemen Desain

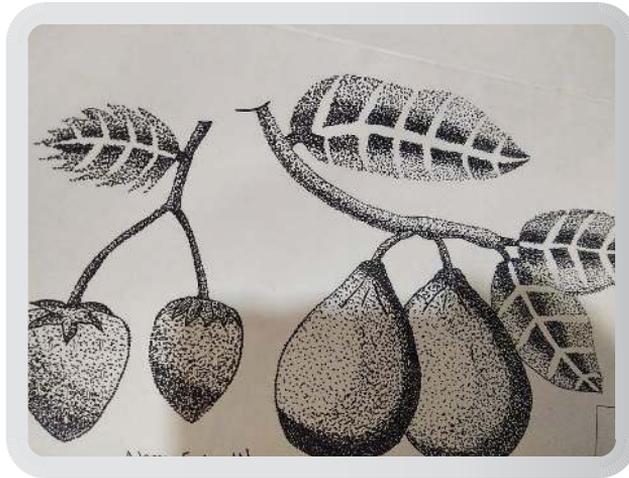
Sebuah desain terbentuk dari unsur-unsur yang ada di dalamnya, masing-masing tidak dapat terpisah satu unsur dengan yang lainnya meski terkadang sebuah karya desain tidak selamanya memuat semua unsur di dalamnya. Unsur-unsur tersebut memiliki peran dan kontribusi dalam pembentukan desain yang utuh.

Unsur-unsur desain bergantung pada jenis desainnya. Dalam sebuah desain kriya secara visual, setidaknya terdapat beberapa unsur pembentuknya antara lain unsur titik, garis, bidang dan bentuk, tekstur dan unsur warna.

#### a. Titik

Tentu kamu tidak asing dengan kata “titik”. Dalam pelajaran bahasa, titik merupakan salah satu tanda baca yang salah satu fungsinya mengakhiri paragraf.

Topik titik dalam pembahasan sekarang adalah unsur titik yang paling dasar dalam menggambar desain. Titik menjadi bagian terkecil dari unsur desain. Bentuk titik pada desain bisa muncul dari bahan karya desain maupun penambahan bentuk titik pada desain. Titik juga sering digunakan sebagai hiasan pada ornamen, terkadang dapat memberi kesan tertentu pada desain bergantung pada cara penyusunannya. Titik yang disusun berjajar akan memberikan kesan garis baik horizontal atau vertikal. Titik yang disusun menyebar memenuhi bidang akan memberi kesan isi ruang.



**Gambar 6.13** Contoh unsur titik yang diterapkan sebagai mengisi ruang pada penyelesaian gambar.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)

Titik dalam batik menjadi unsur penting karena titik yang dalam bahasa Jawa *nitik*, ujung katanya *tik* merupakan pembentuk kata batik.



**Gambar 6.14** Contoh unsur titik yang diterapkan pada batik sebagai isian pada ornamen yang ditampilkan.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Winarno (2022)

Gambar 6.14 menunjukkan titik yang diaplikasikan pada desain batik. Pemberian titik pada batik sering disebut *cecek*. Penerapan titik pada desain batik ini memberikan penguatan pada motif yang ditampilkan. Tanpa unsur titik pada motif tersebut, bidang-bidang yang disusun berulang akan terlihat kurang harmoni dan dinamis. Pemberian isen-isen berupa titik pada beberapa motif batik Nusantara menjadi ciri kerumitan batik tulis yang meningkatkan nilai kain batik itu sendiri. Hampir semua jenis motif batik yang ada di Nusantara menerapkan titik sebagai bagian unsur desain.

Unsur titik tidak hanya diterapkan pada desain yang sifatnya tradisional. Pada desain modern, penggunaan unsur titik juga memberi karakter kuat. Pada gambar di samping, sebuah sepatu dengan memanfaatkan titik sebagai hiasan permukaannya terlihat modern dengan ciri simpel. Bentuk dot atau titik terbentuk karena penyusunannya yang menyebar dan teratur dengan ukuran kecil dibandingkan dengan bidangnya. Bentuk titik berasal dari bentuk lingkaran-lingkaran kecil sehingga meskipun bentuk asalnya adalah sebuah bidang lingkaran, dengan cara penyusunan menyebar dan teratur, kesan yang dimunculkan bukan lagi lingkaran, tetapi lebih berkesan titik.



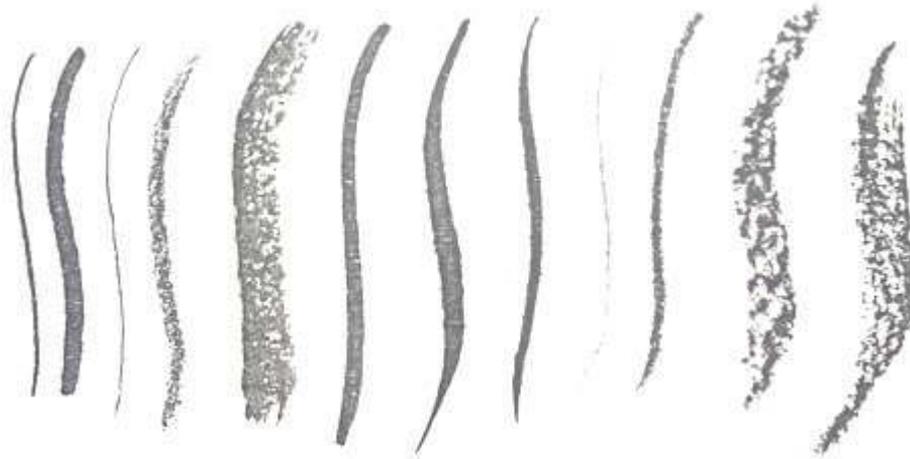
**Gambar 6.15** Sepatu Wanita dengan Motif Titik

Sumber: Damian Szmurlo (2013)

## b. Garis

Garis merupakan dua titik atau kumpulan titik-titik yang dihubungkan satu sama lainnya. Pada dunia seni rupa dan desain, sering kali, peranan garis bukan hanya sekadar garis tanpa makna. Banyak contoh peranan garis menunjukkan simbol tertentu bergantung pada yang menggoreskan garis tersebut serta makna apa yang akan dihadirkan.

Karakter garis sangat beragam. Namun, disebut garis jika panjangnya lebih menonjol dibandingkan dengan lebarnya. Garis akan memunculkan kesan tipis meski hal tersebut bergantung pada pembentukannya dan bentuk di sekitarnya.



**Gambar 6.16** Beberapa Bentuk Garis

Sumber: Alan Pipes (2003)

Suatu garis dalam pengertian lainnya sering diartikan sebagai batas suatu benda yang membentuk bidang tertentu, batas suatu ruang bahkan batas dari sebuah susunan warna. Garis yang demikian itu dinamakan garis semu. Pada gambar di samping, terdapat susunan beberapa warna yang berlapis, terdapat garis semu putih pembatas antarwarna.



**Gambar 6.17** Susunan beberapa warna berlapis terdapat garis semu putih menjadi pembatas antarwarna.

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

Garis sebagai unsur desain memiliki peran *estetik* karena dapat merepresentasikan informasi yang disampaikan lewat unsur garis yang dihadirkan. Dalam ilmu eksak, garis berperan sebagai pemberi tanda dari bentuk logis. Garis berperan sebagai lambang dan

informasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari, seperti pola pada lambang yang terdapat pada logo, tanda pada peraturan lalu lintas, dan lambang-lambang yang digunakan dalam pola kehidupan sehari-hari. Bahkan, sebuah produk desain dapat menunjukkan cerminan ekspresi dari desainernya. Peranan garis dalam hal ini sebagai unsur untuk mengomunikasikan karyanya kepada orang lain.

Dalam desain, garis memiliki fungsi yang sangat besar. Garis menjadi media untuk mengungkapkan ide karya desain, yaitu sebagai torehan dalam sketsa gambar maupun sebagai gambar kerja. Garis juga memiliki fungsi estetik yang tinggi. Garis dapat difungsikan sebagai bagian dari desain itu sendiri, baik sebagai struktur maupun sebagai ornamen.

Sebuah garis, selain fungsi dan peran tersebut di atas, pada bentuk-bentuk tertentu, bisa memiliki karakter resmi atau formal seperti pada bentuk-bentuk desain geometris karena karakter resmi dan keteraturannya. Pada bentuk-bentuk nongeometris dengan keluwesan dalam pembentukannya, sebuah garis dapat menunjukkan karakter nonformal karena kesan kebebasan dalam menggoreskan garis.



## Aktivitas 6.2

Untuk mengungkapkan garis, kamu bisa mengekspresikan bentuk-bentuk titik dan garis dalam bidang gambar. Hal ini dapat melatih keluwesan tangan dan imajinasi dalam menorehkan pensil atau alat gambar lainnya.

### **Ayo, bereksplorasi dengan titik maupun garis!**

Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan pensil dengan teknik hitam putih atau berwarna. Sebagai referensi, silakan gambar di bawah sebagai acuan.



**Gambar 1.18** Eksplorasi Titik dan Garis

Sumber: Kemendikbudristek/Sutartini (2022)

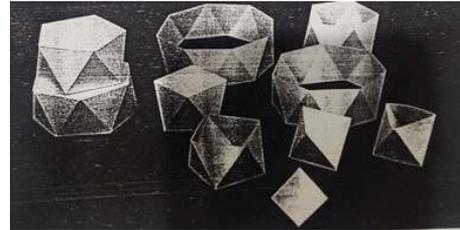
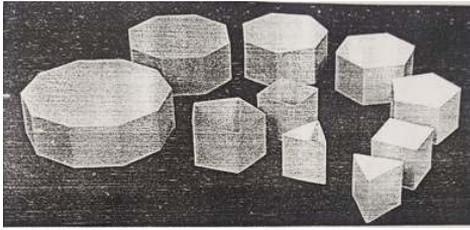
### c. Bidang dan Bentuk

Berbicara tentang bidang, sebenarnya telah dibahas pada materi desain dasar dua dimensi, yakni unsur desain yang menunjukkan dimensi keluasan sehingga wujudnya tampak berbentuk bidang datar atau pipih. Bidang dibagi dua jenis, yakni bidang geometris dengan bentuk-bentuk terukurnya, serta bidang nongeometris atau sering disebut bidang organis. Begitu juga membahas unsur bentuk identik dengan konsep dasar desain tiga dimensi, yakni unsur desain yang memiliki ruang atau bervolume.



**Gambar 6.19** Contoh gambar bidang dua dimensi (geometris dan organis).

Sumber: Kemendikbudristek/Wahono (2022)



**Gambar 6.20** Contoh ilustrasi gambar bentuk tiga dimensi.

(Sumber: Charless w (1995))



### Aktivitas 6.3

#### **Ayo, bereksplorasi dengan bidang dan bentuk geometris dan organis!**

Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan pensil dengan teknik hitam putih atau berwarna. Sebagai referensi, silakan gambar di bawah sebagai acuan.



**Gambar 6.21** Eksplorasi bidang organis dan geometris.

Sumber: Kemendikbudristek/Winarno (2022)

#### **d. Tekstur**

Amati dua gambar di bawah. Rasakan seandainya kamu meraba dan mengusap bagian permukaannya. Lebih nyata lagi, raba dan rasakan permukaan kulitmu. Pakaian yang kamu kenakan, tas, meja, dan kursi

yang kamu duduki, atau sebuah karya seni desain dan kriya. Tentu kamu akan merasakan perbedaan setiap bagian permukaan benda tersebut. Semuanya akan menunjukkan pada karakter permukaan benda-benda tersebut. Dengan ilustrasi di atas, kamu dapat mendefinisikan tekstur itu dengan jelas.



**Gambar 6.22** Contoh Tekstur Semu dan Nyata/Kasar

**Sumber:** Kemendikbudristek/Agus Winardi (2020)

Tekstur merupakan elemen yang dapat memberikan kesan dari sebuah permukaan material desain secara langsung dari pembentukannya. Tekstur dibuat secara sengaja maupun secara alami dari karakter bahan atau material desain tersebut.

Berkaitan dengan tekstur, sebuah desain atau kriya dapat dianalisis berdasarkan aspek nilai raba suatu permukaan serta nilai visual sebuah produk. Karenanya, sering dibedakan dengan tekstur kasar dan tekstur semu. Tekstur dapat dibuat dengan berbagai cara misalnya dengan teknik *mozaik*. Bahan atau material ditempelkan dengan komposisi yang diinginkan seperti pada contoh gambar di atas dengan memanfaatkan beragam jenis biji-bijian.



## Aktivitas 6.4

### **Ayo, bereksplorasi desain dua dimensi dan tiga dimensi menggunakan tekstur semu dan kasar!**

1. Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan pensil dengan teknik hitam putih atau berwarna.
2. Keluarkan beberapa warna cat air dari tubenya secukupnya dan taruh di palet, kemudian beri air dan aduk hingga rata.
3. Ambil warna dengan kuas cat air, lalu cipratkan ke atas kertas berulang-ulang.
4. Untuk mendapatkan tekstur semu yang unik, semasih cat belum kering, dapat ditimpa atau kertas dimiring-miringkan sehingga cat meleleh membentuk tekstur semu secara spontan.
5. Gunakan kertas yang lain. Kuaskan lem kertas di atasnya secara tipis. Ambil kertas tisu, basahi dan tempelkan pada permukaan kertas yang sudah diberi lem.
6. Pada waktu menempel, dapat dibuat kerut-kerut yang membentuk tekstur kasar, kemudian dikeringkan.
7. Setelah kering, permukaan yang telah bertekstur itu dapat diberi warna. Gunakan warna kontras untuk mengetahui bagaimana tekstur kasar itu dapat menetralsirnya.
8. Perhatikan karya tekstur yang telah dibuat itu, rasakan! Bagaimana perbedaan antara tekstur nyata/kasar dan tekstur semu?

Unsur tekstur dalam desain produk kriya, misalnya pada tekstil, dapat dirasakan dari ragam hias yang diterapkan dengan teknik-teknik bordir yang menghasilkan karakter yang bertekstur. Bahkan, dalam perkembangannya, ragam hias bordir banyak diaplikasikan dengan material-material tambahan yang menimbulkan efek tekstur seperti manik-manik dan sejenisnya.



**Gambar 6.23** Contoh Ragam Hias Bordir Menonjolkan Unsur Tekstur

Sumber: Kemendikbudristek/ (2018)

### e. Unsur Warna

Warna memiliki peran penting dalam setiap aspek yang menyertai perangkat kebutuhan manusia. Banyak sekali peralatan atau perkakas yang menjadi kebutuhan manusia dalam kehidupan ini tidak terlepas dari peran warna yang menyertainya sebagai pemberi keindahan. Beragam jenis busana, aksesoris dan perhiasan, peralatan rumah tangga, dari barang sederhana kebutuhan sehari-hari hingga barang yang mewah, semuanya selalu menyandarkan perlunya kehadiran warna.



**Gambar 6.24** Lingkaran Warna

Sumber: agung suryahadi: 2008

Menurut teori dasar warna, secara garis besar, warna dibagi tiga tingkatan: warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna pokok terdiri atas warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan warna tingkatan kedua yang merupakan campuran dari dua warna pokok tersebut dengan perbandingan yang sama. Adapun warna tersier adalah tingkatan warna ketiga merupakan

campuran dengan perbandingan yang sama dari salah satu warna primer dan warna sekunder.

Berdasarkan temperaturnya, pengelompokan warna dikategorikan menjadi warna dingin dan warna panas. Warna-warna yang termasuk warna dingin adalah: ungu, ungu biru, biru, hijau biru, hijau, dan hijau kuning. Adapun yang dikategorikan kelompok warna panas adalah merah dan merah ungu, merah jingga, kuning, kuning jingga. Warna yang paling dingin adalah ungu dan yang paling panas adalah kuning. Kelompok warna netral adalah hitam, putih, dan abu-abu. Pengelompokan warna tersebut dapat dilihat dari penggunaan warna dalam kehidupan berdasarkan fungsi dan peruntukkan sebuah produk desain. Misalnya, pembuatan kriya batik yang diperuntukkan dengan menetralsir rasa panas, dibuat dengan penggunaan warna yang memberikan efek dingin, sejuk seperti warna hijau atau biru. Begitu juga sebaliknya.



**Gambar 6.25** Contoh kain kriya batik dengan pemanfaatan warna ungu memberikan kesan dingin.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Tutik Wahjuningsih (2022)

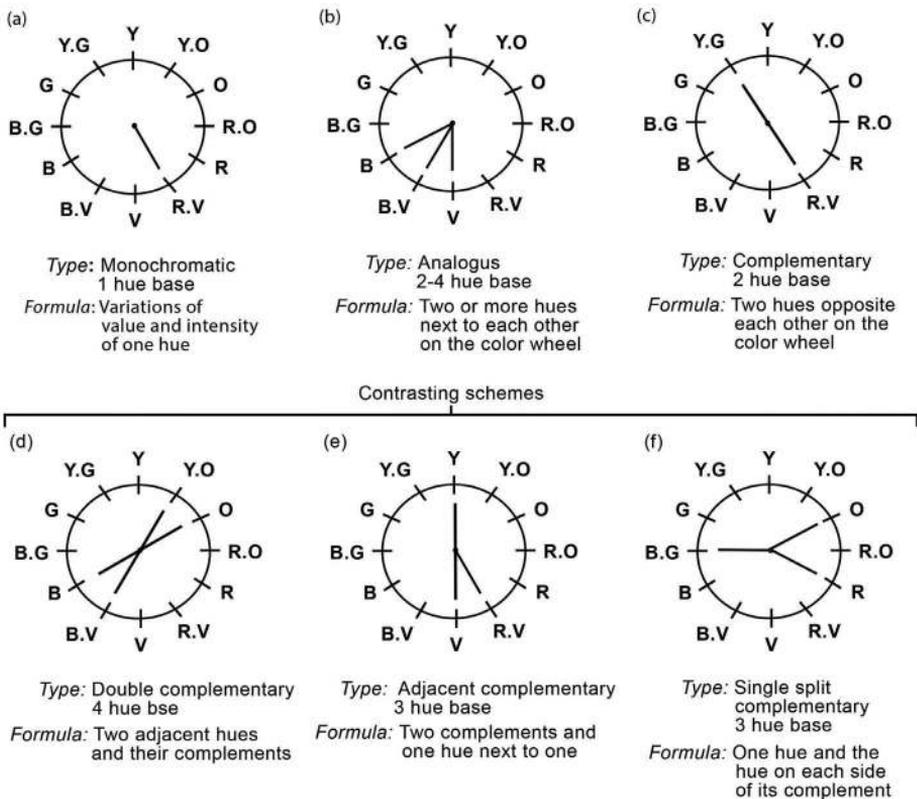


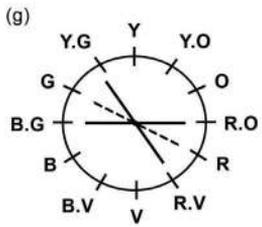
**Gambar 6.26** Contoh produk bordir dengan penonjolan unsur warna panas.

**Sumber:** Kemendikbudristek/(2018)

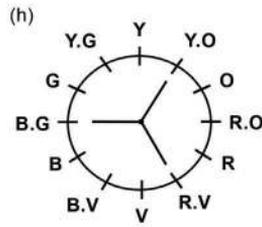
Untuk mendapatkan komposisi warna yang harmonis dalam penerapannya pada karya desain kriya, dikenal istilah skema warna. Skema warna tersebut diperlukan agar mendapatkan warna yang serasi, yaitu monokromatik, analogus, dan komplementer.

Warna monokromatik, komposisi warna ini berdasarkan satu nada warna atau *hue*. Mono berarti satu dan kromatik berarti warna. Kombinasinya menggunakan satu nada warna, yaitu hue murni ditambah dengan *tint* dan *shade*. Warna analogus merupakan susunan warna yang terdiri atas dua sampai empat warna yang bersebelahan dalam lingkaran warna dengan satu warna primer. Susunan warna ini juga mudah untuk mendapatkan harmoni karena hampir semuanya memiliki nada warna yang sama, misalnya ungu memiliki unsur biru, ungu biru memiliki unsur yang sama pula. Komplementer, yaitu susunan warna yang berhadapan dalam lingkaran warna.

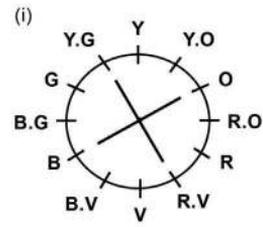




Type: Double split complementary  
4 hue base  
Formula: Hue on each side of two complements



Type: Triad  
3 hue base  
Formula: Three hues equidistant from each other on the color wheel



Type: Tetrad  
4 hue base  
Formula: Four hues equidistant color wheel

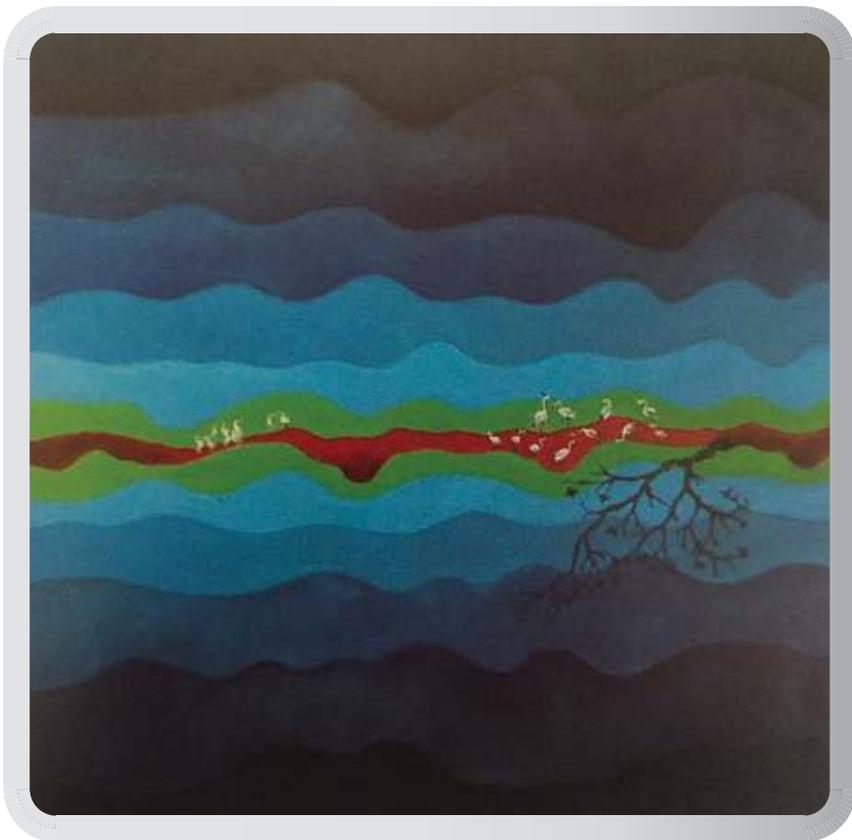
**Gambar 6.27** Bagan Skema Warna

Sumber: Marial L. Davis/Agung Suryahadi (2008)



**Gambar 6.28** Penggunaan warna monokromatik.

Sumber: Agung Suryahadi (2008)



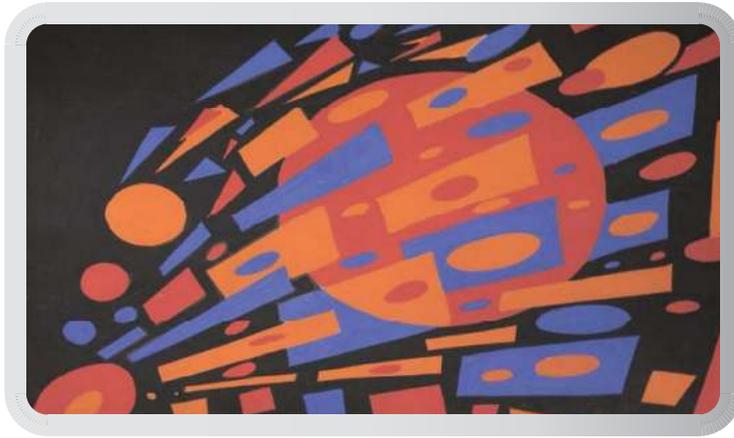
**Gambar 6.29** Penggunaan warna monokromatik pada lukisan “Kembali lagi 1”.

**Sumber:** FX. Supriyono (2020)



**Gambar 6.30** Penggunaan warna analogus.

**Sumber:** Agung Suryahadi (2008)



**Gambar 6.31** Penggunaan warna komplementer.

Sumber: Agung Suryahadi (2008)



## Aktivitas 6.5

### **Ayo, eksplorasi mengilustrasikan warna!**

Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan cat warna.

1. Komposisi kelompok warna primer.
2. Komposisi kelompok warna sekunder.
3. Komposisi kelompok warna tersier.
4. Komposisi kelompok warna panas dan dingin.
5. Komposisi kelompok warna analogus.
6. Komposisi kelompok warna monokromatik.
7. Komposisi kelompok warna komplementer.

Gambar 6.32 dua contoh komposisi warna dari aktivitas di atas.



1



2

**Gambar 6.32** Contoh eksplorasi warna primer dan komposisi warna dingin.

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2020)



## Aktivitas 6.6

### Ayo, berapresiasi dan presentasi!

Sebagai lanjutan dari tugas di atas, ayo, presentasikan di depan teman-teman karya kalian.

1. Peserta didik dibuat 5 kelompok. Setiap kelompok mendeskripsikan karya gambar setiap individu dari setiap latihan dan eksplorasi unsur desain dan prinsip-prinsipnya.
2. Setiap kelompok menyajikan hasil karyanya secara bergiliran di depan kelas.
3. Kelompok lain menanggapi presentasi yang disajikan kelompok lain.

Pada akhir kegiatan presentasi, diharapkan diperoleh kesimpulan yang memuaskan tentang aspek-aspek karya yang diamati.

## LKPD

Anggota : 1 .....

Kelompok : 2 .....

3 .....

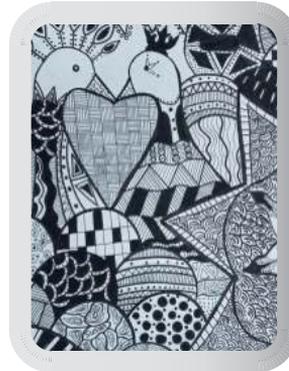
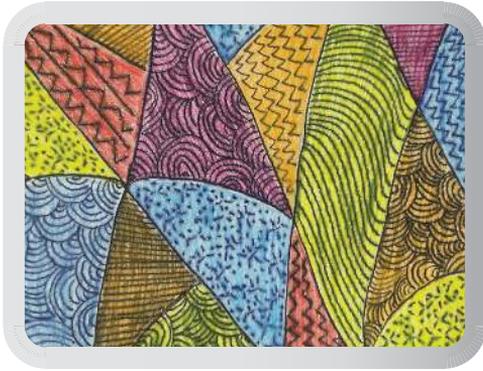
Produk (Gambar)	Unsur Desain yang Tampak	Deskripsi

## 2. Prinsip-Prinsip Dasar Desain

Prinsip desain memiliki peranan dalam penyusunan unsur-unsur desain yang indah dan menarik. Dalam pembuatannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut.

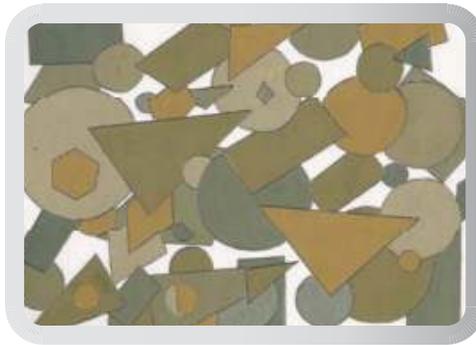
### a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip kesatuan dapat diperoleh melalui kesatuan dalam warna, garis, bentuk, tekstur, dan warna.



**Gambar 6.33** Contoh penerapan prinsip kesatuan garis dan bentuk.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Sutartini (2022)

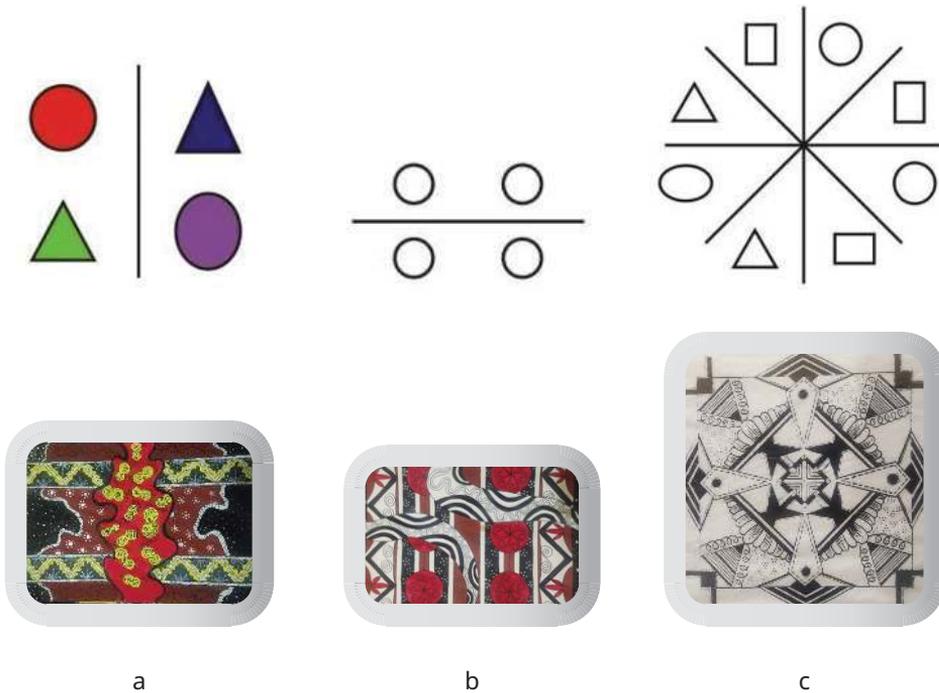


**Gambar 6.34** Contoh penerapan prinsip kesatuan bentuk.

**Sumber:** Agung Suryahadi (2008)

## b. Keseimbangan

Sebuah karya desain memiliki keseimbangan dalam penyusunan unsur-unsurnya baik dalam hal berat, ukuran, maupun kepadatan. Keseimbangan tersebut dicapai apabila terdapat perasaan kesamaan, kestabilan, dan konsistensi dalam penyusunannya. Penempatan unsur-unsur desain dalam memperoleh keseimbangan dapat dilakukan dengan keseimbangan horizontal, tegak lurus maupun radial. Keseimbangan horizontal apabila unsur yang disusun berdasarkan arah garis mendatar, keseimbangan tegak lurus mengikuti posisi garis vertikal, dan keseimbangan radial mengikuti arah garis ke segala arah.



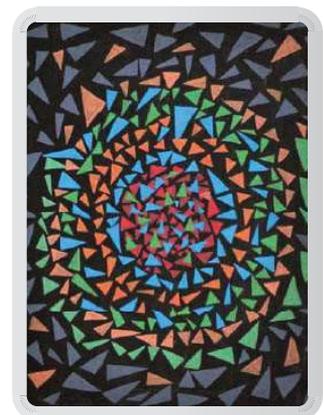
**Gambar 6.35** Ilustrasi prinsip keseimbangan: a. keseimbangan mendatar, b. keseimbangan tegak lurus, c. keseimbangan radial.

Sumber: Agung Suryahadi (2008)

### c. Prinsip Harmoni

Harmoni merupakan suatu perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, tetapi memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya. Semua unsur, semua bagian dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya dalam suatu susunan yang memiliki keselarasan.

Pada gambar 6.35, kesamaan bentuk dan warna dasar hitam mengikat unsur warna yang berbeda, dan dikompromikan, diarahkan oleh prinsip yang memusat sehingga harmoni dapat dicapai.



**Gambar 6.36** Penerapan prinsip harmoni.

Sumber: Agung Suryahadi (2008)

## d. Prinsip Mengarahkan

### 1) Pengulangan

Pengulangan ialah prinsip desain dengan menggunakan unsur yang sama berulang-ulang dalam posisi yang berbeda dalam sebuah komposisi. Pengulangan dibedakan atas pengulangan teratur dan pengulangan tak teratur. Unsur-unsur yang sama dalam pengulangan merupakan pengulangan teratur. Begitu juga sebaliknya, unsur-unsur yang berbeda dan bervariasi dalam pengulangan merupakan pengulangan tak teratur.



**Gambar 6.37** Pengulangan Teratur

**Sumber:** Kemendikbudristek/Utik Astutik (2022)

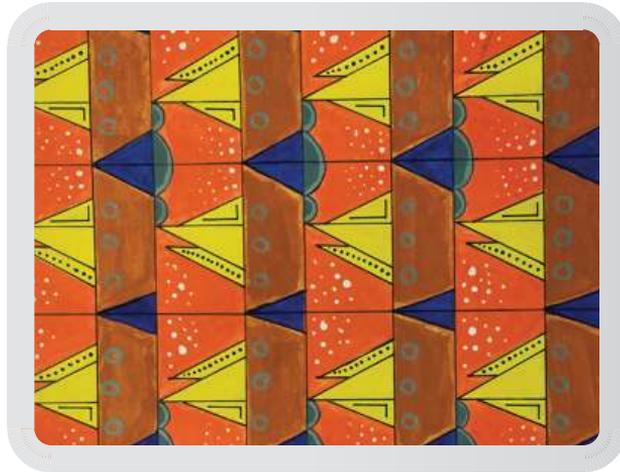


**Gambar 6.38** Pengulangan Tidak Teratur

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2021)

### 2) Prinsip Selang-Seling

Pada dasarnya, prinsip ini identik dengan prinsip pengulangan. Prinsip selang seling lebih ke mengarahkan perhatian. Perbedaan unsur biasanya dalam satu jenis, misalnya unsur bentuk. Prinsip selang-seling biasanya dalam susunannya relatif ada bentuk-bentuk geometris yang berbeda, misalnya segi empat, segitiga maupun bulatan. Pada prinsip selang-seling lebih kuat peranannya apabila warna-warna yang ditampilkan pada bentuknya berbeda dan selang-seling.



**Gambar 6.39** Penerapan Prinsip Selang-Seling

Sumber: Kemendikbudristek/Wahjuningsih (2022)

### 3) Prinsip Rangkaian

Prinsip rangkaian merupakan satu unit susunan unsur yang disusun secara berulang menuntun dan mengarahkan perhatian kepada suatu klimaks. Unit unsur-unsur itu tidak harus selalu sama, mungkin dalam satu unit ada beberapa unsur, misalnya satu unit terdiri atas garis dan bentuk dan gabungan dari unit itu dapat membentuk motif.



**Gambar 6.40** Penerapan Prinsip Rangkaian

Sumber: Kemendikbudristek/Wahjuningsih (2022)

### 3. Irama (*Rhythm*)

Di dalam desain dan kriya, irama merupakan kesan gerakan dari visualisasi unsur desain. Kesan gerakan itu mungkin mengalir bergelombang, putus-putus, zig-zag, dan sebagainya. Irama akan lebih kuat efeknya jika dilakukan secara berulang. Irama dalam seni rupa maupun desain kriya dapat dianalogikan dengan irama dalam seni musik. Unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, dan warna dapat diulang, dikelompokkan, dibesarkan, dikecilkan disusun dalam suatu bidang dapat memberi kesan irama. Irama memengaruhi ukuran bidang menjadi lebih besar karena sifatnya yang dinamis. Penerapan garis lengkung lebih mudah untuk mendapatkan kesan irama, dibandingkan dengan unsur-unsur lainnya. Walaupun irama dapat juga dicapai dengan unsur bentuk dan ruang. Gerakan irama dapat ke berbagai arah dapat dimulai dari pinggir maupun tengah.



**Gambar 6.41** Penerapan Prinsip Irama Zig-Zag

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)



**Gambar 6.42** Penerapan Prinsip Irama Berombak

Sumber: Amanda S. Herly, Poliseni Jogja Budi Saptoto (2008)



## Aktivitas 6.7

### **Ayo, bereksplorasi mengilustrasikan salah satu prinsip desain!**

Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan cat warna. Sebagai acuan, silakan beberapa contoh gambar pada materi di atas dijadikan referensi.

1. Prinsip kesatuan (*unity*)
2. Prinsip keseimbangan (*balance*)
3. Prinsip harmoni
4. Prinsip irama (ritme)



## Aktivitas 6.8

### Ayo, berapresiasi dan presentasi!

Sebagai lanjutan dari tugas di atas, ayo, presentasikan karya kalian di depan teman-teman.

1. Peserta didik dibuat 5 kelompok. Setiap kelompok mendeskripsikan karya gambar setiap individu dari setiap latihan dan eksplorasi prinsip desain.
2. Setiap kelompok menyajikan hasil karyanya secara bergiliran di depan kelas.
3. Kelompok lain menanggapi presentasi yang disajikan kelompok lain.

Pada akhir kegiatan presentasi, diharapkan diperoleh kesimpulan yang memuaskan tentang aspek-aspek karya yang diamati.

### LKPD

Anggota : 1.....  
Kelompok 2.....  
3.....

Produk (Gambar)	Prinsip Desain yang Tampak	Deskripsi

## C. Gambar Perspektif dan Proyeksi

Perspektif dan proyeksi adalah penggambaran perubahan objek tiga dimensi menjadi objek dua dimensi, di mana setiap garis proyeksi menggambarkan lokasi yang jauh dan ukuran objek. Tampilan perspektif dan proyeksi diatur menurut panjang, lebar, dan kedalaman.

### 1. Gambar Perspektif

Pergilah ke alam terbuka, misalnya berdiri di sudut gedung sekolah. Pandanglah gedung tersebut.



**Gambar 6.43** Ilustrasi Gambaran Perspektif

Sumber: Kemendikbudristek/Winarno (2022)

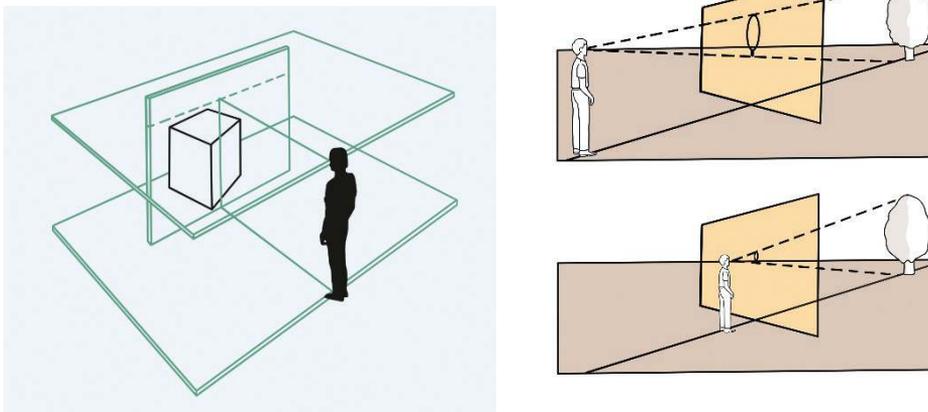
Jika memungkinkan, berdirilah di tengah jalan lurus atau rel kereta api. Perhatikanlah jalan atau rel itu. Bagaimana kondisinya jika makin jauh? Apakah jalan atau rel itu makin menyempit? Apakah sisi kanan dan kirinya bertemu pada suatu titik pada garis mendatar? Apa yang kamu perhatikan itulah perspektif.

Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan terjadinya ilusi perspektif. Apabila kita perhatikan gambar di atas, dapat kita ketahui di mana posisi kita berada. Dari posisi kita, terutama posisi mata, menentukan bentuk perspektif itu. Jika kita berada di pantai dan kita melihat ke depan, akan kita temukan garis mendatar yang membentang sangat luas. Garis itu ialah batas pandangan kita yang merupakan pertemuan antara kaki langit dan permukaan bumi. Posisi garis ini

mengikuti posisi pandangan mata kita dan menyebabkan perubahan yang terjadi terhadap bentuk yang kita lihat.

Apabila kita tengkurap di permukaan bumi, garis batas pandangan itu tingginya mengikuti posisi mata kita. Begitu pula kalau kita berada di atas gunung. Selain garis batas pandang, ada pula yang disebut titik lenyap. Maksudnya, semua benda ini jika dijajarkan makin jauh, akan terlihat makin kecil dan menuju kepada suatu titik lenyap yang berada pada garis batas pandang itu. Oleh sebab itu, dalam menggambar dengan perspektif, titik lenyap yang digunakan dalam tiga posisi bergantung pada bagaimana posisi benda yang ingin digambarkan.

Perspektif satu titik lenyap merupakan penggambaran penampakan benda dari arah bagian depan objek. Perspektif dua titik lenyap biasanya digunakan untuk menggambarkan dua sisi objek, yaitu dari arah depan dan samping. Adapun perspektif tiga titik lenyap dipergunakan untuk menggambarkan pandangan depan, samping, dan tinggi.



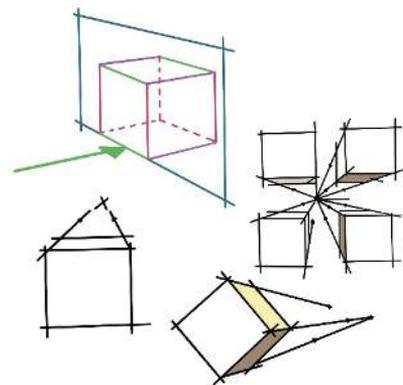
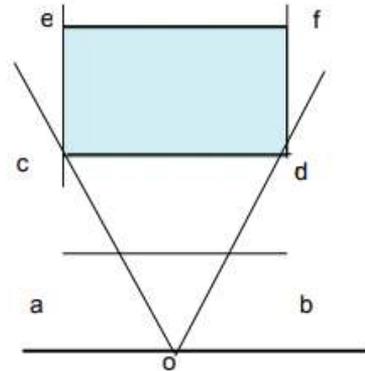
**Gambar 6.44** Memahami Posisi Benda dalam Perspektif

Sumber: Stan Smith, Collin Saxton

Untuk lebih memahami menggambar benda dengan prinsip prespektif, kamu bisa berlatih secara mandiri dengan membuat gambar latihan seperti pada tahapan berikut.

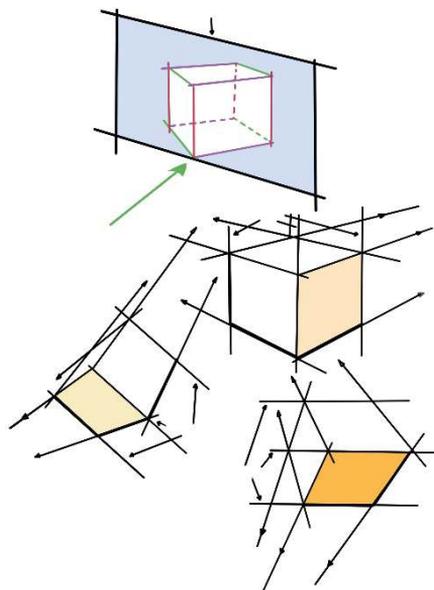
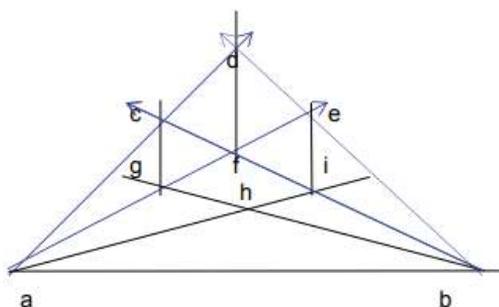
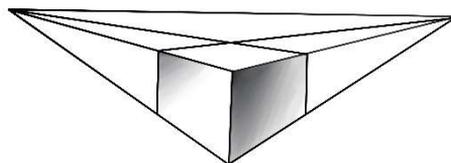
## a. Perspektif Satu Titik Lenyap

- 1) Siapkan selembar kertas gambar A4.
- 2) Gambarlah garis datar (ab) sepanjang 25 cm yang merupakan garis batas pandang.
- 3) Carilah titik (o) tengah garis itu. Dari titik tengah itu, buatlah dua buah garis memancar ke atas.
- 4) Tentukan satu titik (c) pada salah satu garis yang memancar ke atas, kemudian pada titik itu, tarik garis sejajar garis batas pandang menuju ke titik (d) garis di sebelahnya.
- 5) Tarik garis tegak lurus ke atas dari (c) dan (d) sepanjang 3 cm (ce dan df), kemudian tarik garis sejajar lagi yang menghubungkan garis (cf).
- 6) Tarik garis sejajar di bawah garis (cd) yang menghubungkan (co) dan (do). Dengan demikian, kamu sudah mendapatkan gambar sebuah balok dipandang dari depan atas dengan menggunakan prinsip perspektif satu titik lenyap.



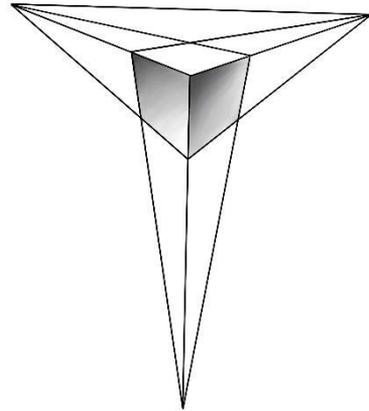
## b. Perspektif Dua Titik Lenyap

- 1) Seperti halnya tugas di atas, buatlah garis batas pandang sepanjang 20 cm (ab).
- 2) Titik lenyapnya dapat ujung garis itu atau tidak pada ujung garis.
- 3) Tariklah tiga buah garis memancar dari titik (a) ke sebelah kanan dan dari titik (b) ke sebelah kiri sehingga garis-garis itu saling-silang.
- 4) Pada titik pertemuan empat garis yang di bagian atas, berilah tanda c, d, e, f.
- 5) Dari titik c, d, dan e, tarik garis tegak lurus sehingga bertemu dengan garis di bawahnya dan beri tanda g, h, dan i sehingga menjadi garis cg, df dan ei.
- 6) Dengan demikian, kamu telah mendapatkan gambar balok pandangan dari bawah, samping, dan depan.

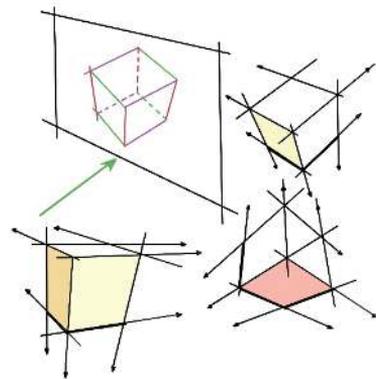
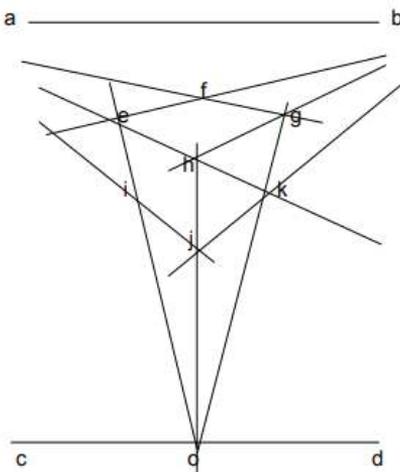


### c. Perspektif Tiga Titik Lenyap

- 1) Buat garis sejajar (ab) dan (cd).
- 2) Masing-masing dari titik (a), tarik tiga garis memancar ke bawah kanan dan dari (b) tiga garis memancar ke bawah kiri sehingga saling silang.
- 3) Pertemuan tiga garis dari (a dan b menemukan titik pertemuan (e, f, g, h, dan j).
- 4) Tentukan sebuah titik lenyap (o) di tengah (cd).
- 5) Hubungkan (o) dengan (e, g, h).
- 6) Hubungan (o) dengan (e) menemukan (i) dan (k). Dengan demikian, didapatkan sebuah kubus pandangan atas.

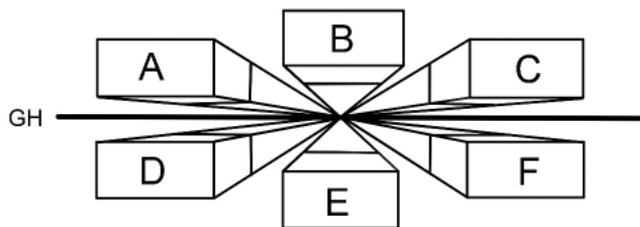


Tugas selanjutnya, dapatkah kamu menggambar benda dengan tiga jenis perspektif tadi?



Berdasarkan posisi benda terhadap titik mata, dikenal 2 istilah berikut.

- 1) Perspektif katak, yaitu perspektif yang dibuat dengan posisi benda berada di atas titik mata, dalam Gambar 6.45 ialah balok A, B, C.
- 2) Perspektif burung, apabila posisi benda di bawah titik mata, dalam Gambar 6.45 ialah balok D, E, F.



**Gambar 6.45** Ilustrasi Perspektif Burung

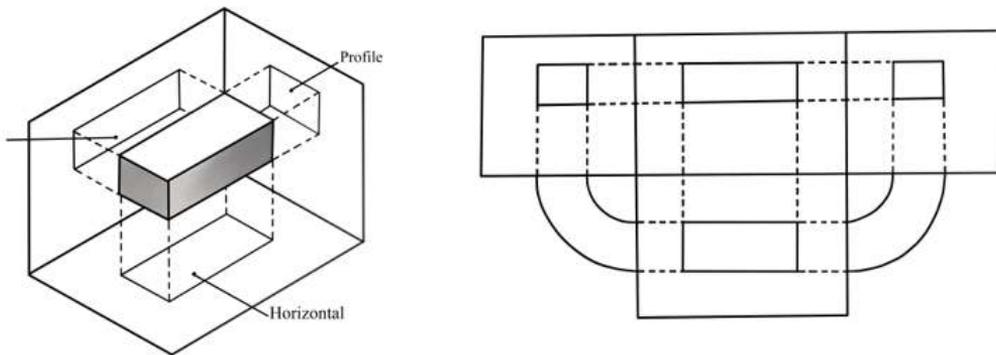
Sumber: Kemendikbudristek (2022)

## 2. Menggambar Proyeksi

Menggambar proyeksi merupakan kelanjutan dari menggambar perspektif. Berbeda dengan penggambaran perspektif yang memberi keterampilan tentang gambar ilusi tiga dimensional pada bidang datar, gambar proyeksi merupakan penggambaran secara detail bagian-bagian setiap sisi dari desain benda yang digambar. Oleh sebab itu, keterampilan menggambar proyeksi ini sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik jika ingin dapat membuat suatu desain produk kriya dengan baik.

Ada beberapa jenis menggambar proyeksi, seperti planometri, isometri, orthografi, dan oblique. Namun, dalam pembahasan ini, akan dikemukakan tentang proyeksi orthografi. Proyeksi ini sangat bermanfaat dalam menggambarkan berbagai bentuk, dimensi, dan susunan bagian-bagiannya. Prinsip dari proyeksi ini ialah melihat tiga sisi sebuah benda, yakni dari atas, samping, dan dari depan. Untuk itu,

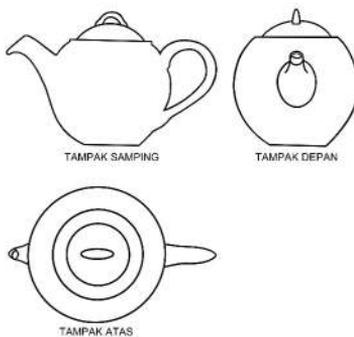
objek ditempatkan dalam sebuah kotak imajiner, bagian sisi dari benda yang menghadap ke sisi kotak diproyeksikan ke sisi kotak itu, kemudian kotak itu dibuka. Kamu akan mendapatkan proyeksi dari benda. Agar lebih jelas, perhatikanlah contoh gambar berikut.



**Gambar 6.46** Contoh Gambar Proyeksi

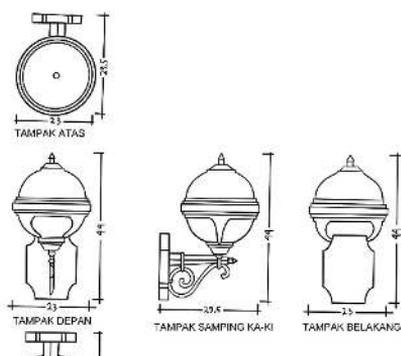
Sumber: Collin Saxton

Contoh-contoh penerapan penggambaran bentuk perspektif dan proyeksi pada desain kriya.



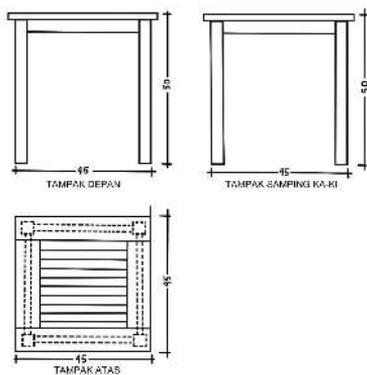
**Gambar 6.47** Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya keramik.

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)



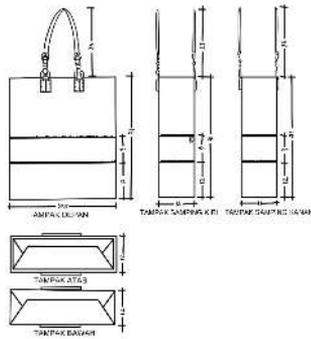
**Gambar 6.48** Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya logam “lampu hias”.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)



**Gambar 6.49** Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya kayu.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)



**Gambar 6.50** Contoh gambar proyeksi dan bentuk jadi perspektif benda kriya kulit berupa tas.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)

## D. Menggambar Ornamen

Apa itu ornamen? Dalam dunia seni, desain, maupun kriya, ornamen merupakan bagian yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Banyak produk keseharian yang menjadi kebutuhan manusia selalu dikaitkan dengan unsur hiasan yang melekat di dalamnya. Perhatikanlah pakaian yang menjadi kebutuhan primer manusia. Apalagi berbahan dasar kain batik yang syarat dengan hiasan permukaannya. Atau, perhatikan kursi tamu, tentu syarat dengan ukiran yang melingkupinya. Itulah ornamen. Oleh karena itu, untuk membuat dan mengembangkan bidang kriya, peranan ornamen menjadi sangat penting. Di samping itu, dalam hal hias-menghias, ornamen merupakan salah satu tradisi di Indonesia yang tidak kalah pentingnya dan tidak dapat dipisahkan dengan cabang-cabang seni lainnya. Keberadaan ornamen sangat besar perannya dalam melengkapi kebutuhan manusia terutama kebutuhan akan pentingnya keindahan. Hal ini dapat dilihat dalam penerapannya pada berbagai hal meliputi: bidang arsitektur, alat-alat upacara, alat angkutan, benda souvenir, perabot rumah tangga, pakaian, dan sebagainya, untuk memenuhi berbagai aspek kehidupan baik jasmaniah maupun rohaniah.

Secara etimologi, ornamen berasal dari bahasa Yunani, *ornare* yang artinya hiasan. Dalam bahasa Inggris, ada istilah *decorate* yang

artinya juga hiasan. Kedua istilah tersebut mempunyai sifat menghias. Namun, istilah ornamen lebih cenderung kepada sifat hiasnya, sedangkan *decorate* cenderung kepada tata ruang, baik ruang dalam (interior) maupun ruang luar (eksterior). Ornamen sebagai penghias sesuatu, termasuk penghias tata ruang. Pendapat lain mengatakan bahwa ornamen ialah suatu hiasan pada suatu bentuk datar dari hasil kerajinan tangan (perabot, pakaian, arsitektur, dan sebagainya). Ornamen termasuk bagian dari seni rupa, lazim disebut seni hias. Menurut Soegeng Toekiyo, seni hias ialah penciptaan dalam seni rupa yang dipergunakan untuk menambahkan keindahan.

## 1. Jenis Ornamen

Ornamen memiliki fungsi sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk. Artinya, sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk/motif yang dikehendaki sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan.

Adapun macam-macam motif yang membentuk pola sehingga menjadi ornamen antara lain sebagai berikut.

### a. Ornamen Geometris

Ornamen geometris merupakan ornamen dalam perwujudannya umumnya berbentuk geometris, terstruktur, dan memiliki ukuran pada sisinya seperti segitiga, segi empat, lingkaran, dan sebagainya. Ornamen geometris umumnya digambar berulang dan berbentuk bidang simetris. Beberapa contoh ornamen yang termasuk ke dalam jenis ornamen geometris di antaranya seperti berikut.

#### 1) Motif Swastika

Motif swastika dengan bentuk dasar huruf Z yang saling berlawanan. Motif ini biasanya lebih banyak digunakan sebagai hiasan pinggir dalam beberapa jenis produk kriya batik.



**Gambar 6.51** Ornamen Geometris Swastika

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)

## 2) Ornamen Geometris Meander

Ornamen ini dengan bentuk dasar huruf T atau garis berliku (berkelok-kelok) yang banyak digunakan sebagai hiasan pinggir. Pada zaman Prasejarah, motif ini sering diaplikasikan pada tembikar dan bejana perunggu.



**Gambar 6.52** Ornamen Geometris Meander

Sumber: Kemendikbudristek/(2022))

## 3) Ornamen Geometris Tumpal

Ornamen ini dengan bentuk dasar rangkaian segitiga yang banyak digunakan sebagai hiasan pinggir. Pada zaman Prasejarah, jenis ornamen ini sering diaplikasikan pada tembikar dan bejana perunggu.





**Gambar 6.53** Ornamen Geometris “Tumpal”

Sumber: Kemendikbudristek/Qoyyimah Khomsatun (2022)

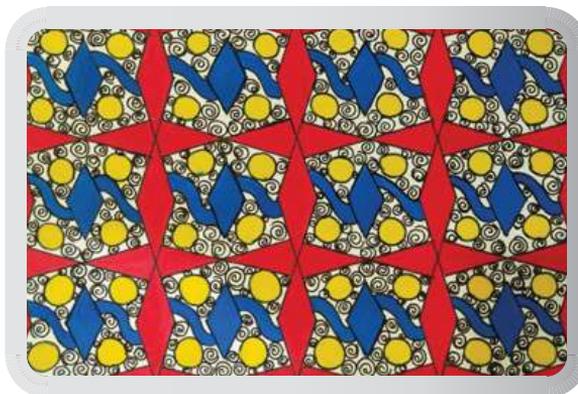
#### 4) Ornamen Geometris Pilin

Ornamen ini dengan bentuk dasar lengkung spiral atau lengkung kait. Dalam variasinya, ada juga yang berbentuk SS (pilin ganda). Motif ini banyak difungsikan untuk hiasan pengisi bidang.



**Gambar 6.54** Ornamen Geometris “Pilin”

Sumber: Kemendikbudristek/Qoyyimah Khomsatun (2022)



**Gambar 6.55** Contoh pengembangan ornamen bentuk geometris.

Sumber: Kemendikbudristek/Qoyyimah Khomsatun (2022)



**Gambar 6.56** Contoh pengembangan ornamen bentuk geometris kawung.

Sumber: Kemendikbudristek/Tutik (2022)



## Aktivitas 6.9

### Ayo, berlatih menggambar ornamen!

1. Carilah dari berbagai sumber, bentuk gambar ornamen Nusantara yang termasuk kategori bentuk atau ada unsur geometrisnya.
2. Siapkan kertas A3 dan peralatan menggambar.
3. Pilihlah salah satu ornamen untuk digambar.
4. Sebagai referensi, misalnya gambar ornamen di bawah ini.





**Gambar 6.57** Pengembangan Ornamen Nusantara

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

### b. Ornamen Nongeometris (Organis)

Sedikit berbeda dengan ornamen sebelumnya, ornamen nongeometris biasanya meliputi motif manusia, motif tumbuhan, motif hewan, dan motif pengembangan ornamen tumbuhan yang diaplikasikan bisa diadaptasi dari bentuk daun, tangkai, kuncup, bunga, sulur, dan sebagainya. Ornamen binatang dapat diambil dari bentuk sayap kupu-kupu, burung, ikan, dan sebagainya. Ornamen nongeometris perwujudannya dibuat secara tidak teratur, bebas, dan tidak terikat.





**Gambar 6.58** Beberapa contoh ornamen nongeometris motif stilasi binatang, tumbuhan, dan manusia.

Sumber: Kemendikbudristek (2022)



## Aktivitas 6.10

### Ayo, berlatih menggambar ornamen!

1. Carilah dari berbagai sumber, bentuk gambar ornamen Nusantara yang termasuk kategori bentuk atau ada unsur organis.
2. Siapkan kertas A3 dan peralatan menggambar.
3. Pilihlah salah satu ornamen untuk digambar.
4. Sebagai referensi misalnya gambar ornamen berikut ini.





**Gambar 6.59** Pengembangan Ornamen Nusantara

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

## 2. Fungsi Ornamen

Berikut adalah fungsi ornamen.

- Sebagai pendukung konstruksi dan pembatas. Artinya, dengan adanya ornamen itu, dapat membentuk, menambah kekuatan, dan atau kegunaan benda-benda. Contoh: ornamen pada benda pakai seperti pada ilustrasi berikut.



**Gambar 6.60** Tempat gelas air mineral kriya kayu, contoh ornamen berfungsi sebagai pendukung konstruksi sebuah produk.

Sumber: Kemendikbudristek/Agus Winardi (2022)



**Gambar 6.61** Sandal kulit, contoh ornamen berfungsi sebagai pendukung konstruksi sebuah produk.

Sumber: Kemendikbudristek/Gunadi (2022)

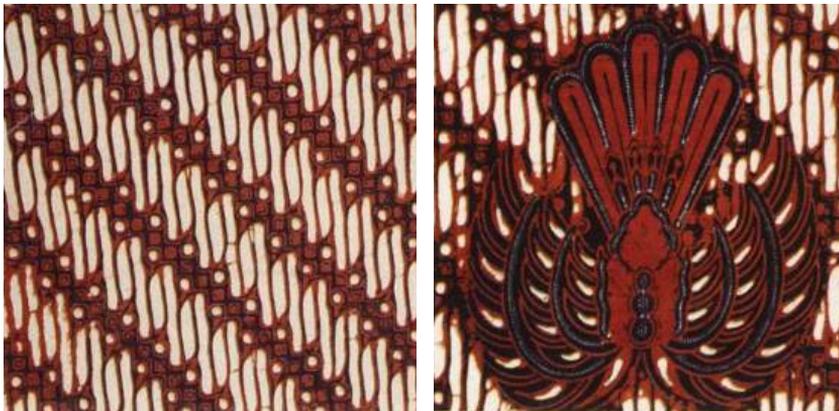
- b. Penambahan estetis maupun artistik. Artinya, kehadiran ornamen sebagai hiasan untuk menambah keindahan suatu benda.



**Gambar 6.62** Contoh ornamen berfungsi sebagai penambahan estetis maupun artistik sebuah produk.

Sumber: Kemendikbudristek/Nana Turmana (2022)

- c. Sebagai simbol-simbol ritual dan kelembagaan. Artinya, ornamen itu mengandung nilai-nilai kepercayaan atau untuk upacara keagamaan.



**Gambar 6.63** Motif Parang Gurdo

Sumber: Endang Sutiyati (2020)

### 3. Teknik Menggambar Ornamen

Ornamen merupakan karya seni yang bertujuan untuk memperindah bentuk dan tatanan gambar. Untuk menggambar ornamen, ada beberapa variasi teknik yang dipakai, di antaranya pola tumbuhan (flora), pola hewan (fauna), pola geometris (bentuk), dan pola figuratif (manusia). Adapun tehnik yang digunakan untuk menggambar ornamen di antaranya seperti berikut.

### a. Teknik Stilasi

Teknik stilasi ialah teknik menggambar ornamen dengan cara mengubah bentuk gambar asli dengan melihat dari berbagai arah pandang melalui pengayaan sehingga menghasilkan bentuk varian baru yang bersifat dekoratif yang tidak mengabaikan bentuk aslinya. Teknik ini dapat juga diterapkan pada pola gambar hias geometris yang bersifat natural, seperti bentuk segitiga, segi empat, dan lingkaran. Atau, juga beragam bentuk alam seperti bagian tumbuhan, buah-buahan, hewan, dan manusia.

### b. Teknik Deformasi

Teknik deformasi adalah tehnik menggambar ragam hias dengan cara mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru dengan struktur yang lebih sederhana dan memiliki proporsi yang berbeda dari bentuk aslinya.

### c. Teknik Distorsi

Teknik distorsi ialah teknik menggambar ornamen dengan cara mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru dengan proporsi yang sangat signifikan dari bentuk aslinya. Teknik distorsi dapat dilakukan dengan melihat gambar asli dari berbagai arah dengan menambahkan atau melebih-lebihkan sehingga terjadi perubahan variasi bentuk baru.



**Gambar 6.64** Contoh Teknik Stilasi

Sumber: Dharsono Sony Kartika (2004)



**Gambar 6.65** Contoh Tehnik Deformasi

Sumber: Dharsono Sony Kartika (2004)



**Gambar 6.66** Contoh Teknik Distorsi

Sumber: Dharsono Sony Kartika (2004)

## 4. Aturan Menggambar Ornamen

Kamu juga harus mengetahui aturan-aturan dalam menggambar ornamen. Aturan-aturan tersebut di antaranya seperti berikut.

- Menentukan jenis pola gambar ragam hias.
- Menyiapkan peratan dan media yang akan digunakan untuk menggambar ragam hias.
- Menentukan ukuran pola agar seimbang dengan bentuk gambar.
- Membuat sketsa pola gambar pada media yang diinginkan.
- Membuat pengulangan pola gambar di bidang lainnya secara seimbang.
- Mewarnai pola gambar dengan memilih warna yang cocok (sinkron).



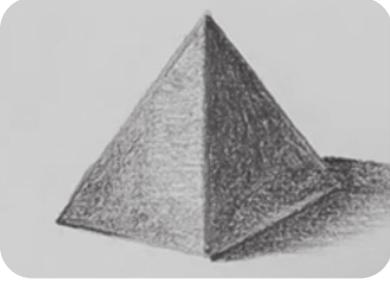
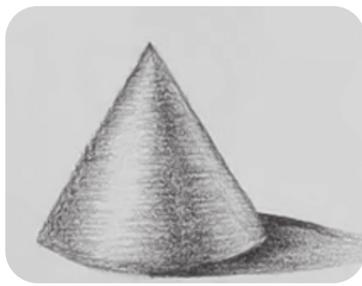
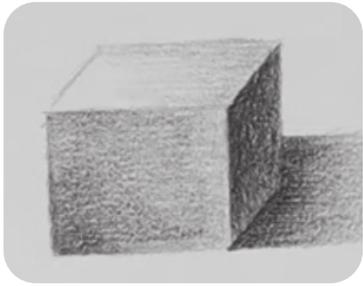
**Gambar 6.67** Contoh Penggambaran Bentuk Ornamen

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)

### **E. Menggambar Alam Benda dan Prosedur dalam Menggambar Kerja secara Manual**

Alam benda atau dalam istilah bahasa Inggris *still life* memiliki pengertian tentang penggambaran secara langsung objek atau benda diam yang disengaja tersusun secara manual. Prosedur dalam menggambar alam benda secara manual ialah seperti berikut.

1. Menyiapkan bahan dan peralatan manual untuk menggambar terdiri atas kertas gambar, pensil gambar, penggaris, penghapus, dan perlengkapan lainnya sesuai kebutuhan menggambar.
2. Menggambarkan bentuk tiga dimensi baik bentuk benda geometris maupun organik ke atas bidang dua dimensi dengan garis dan unsur lainnya.



**Gambar 6.68** Contoh Bentuk-Bentuk Geometris Alam Benda

Sumber: Ali Palu (2020)



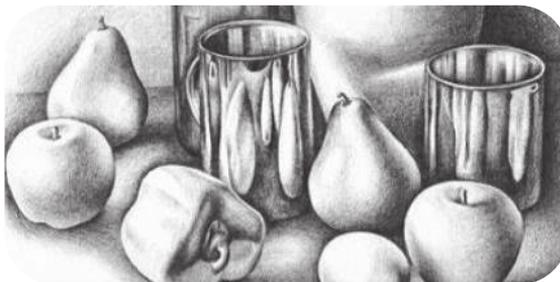
**Gambar 6.69** Contoh Bentuk-Bentuk Organis Daun

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

3. Melakukan pemilihan dan penyusunan objek benda yang akan digambar sekaligus penentuan sudut pandang yang proporsional.
4. Menggambarkan bentuk tiga dimensi ke atas bidang dua dimensi dengan garis dan unsur lainnya.



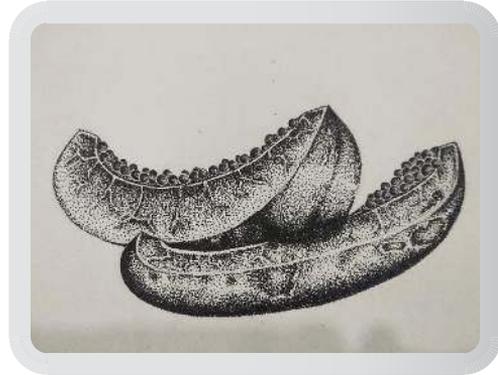
Sumber: Brainly.  
co.id/Bluesky21  
(2021)



Sumber: Gramedia.  
com/Ananda (2021)

**Gambar 6.70** Menyusun Benda yang Digambar

5. Menerapkan prinsip perspektif dalam menggambar, memberikan warna dan gelap terang sehingga tampak ilusi tiga dimensi dari objek yang digambar.



**Gambar 6.71** Ilusi tiga dimensi terhadap benda yang digambar secara perspektif.

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

6. Merepresentasikan sifat atau karakter objek yang digambar, misalnya karakter benda keras, lunak, liat, dan pejal.



**Gambar 6.72** Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda

Sumber: Kemendikbudristek/Nabila (2022)

Apabila syarat minimal ini dikuasai, niscaya menggambar alam benda dapat berhasil. Sebelum praktik, ada baiknya memperhatikan gambar di bawah ini. Lihatlah bagaimana teknik dan bahan yang digunakan, bentuk-bentuk benda yang digambar, gelap terang, dan karakter bendanya.



**Gambar 6.73** Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)

Keterampilan dalam menerapkan materi sebelumnya baik berupa pemahaman bentuk dua dan tiga dimensi serta penerapan teknik gambar perspektif sangat berperan dalam mewujudkan benda tiga dimensi menjadi gambar dua dimensi. Begitu juga keterampilan membuat skala dan pemahaman tekstur dan karakter benda yang digambar sangat menentukan keberhasilan menggambar alam benda.



**Gambar 6.74** Contoh Penggambaran sesuai dengan Karakter Benda

**Sumber:** Kemendikbudristek/Nabila (2022)



## Aktivitas 6.11

### Ayo, berlatih!

Ini adalah latihan lanjutan setelah melakukan latihan membuat perspektif. Latihan ini penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dalam memberi kemantapan dalam membuat ilusi tiga dimensi dengan gelap terang dan pewarnaan serta mengasah kepekaan rasa dan ketajaman penglihatan.

1. Ambilah dua buah benda. Susunlah benda tersebut dalam komposisi yang sedap dipandang.
2. Buatlah sket kedua benda tersebut di atas kertas gambar.
3. Berilah arsiran tipis pada bagian-bagian benda yang gelap.
4. Secara perlahan, tebalkan bagian yang gelap tersebut.
5. Gunakan bagian yang paling gelap untuk membandingkan tonasi gelap terang pada bagian yang lain.

## F. Menerapkan Prosedur Gambar Kerja secara Digital

Seiring dengan perkembangan zaman, majunya teknologi yang memberikan kemudahan dalam perancangan desain kriya yang dikerjakan secara digital dengan program-program komputer yang beragam. Alat yang digunakan untuk menggambar digital ialah sebagai berikut.

1. Komputer atau laptop
2. Monitor dengan akurasi warna yang baik
3. Pen tablet
4. Software atau aplikasi untuk menggambar digital

Menggambar secara digital tentunya akan lebih menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan cara menggambar manual

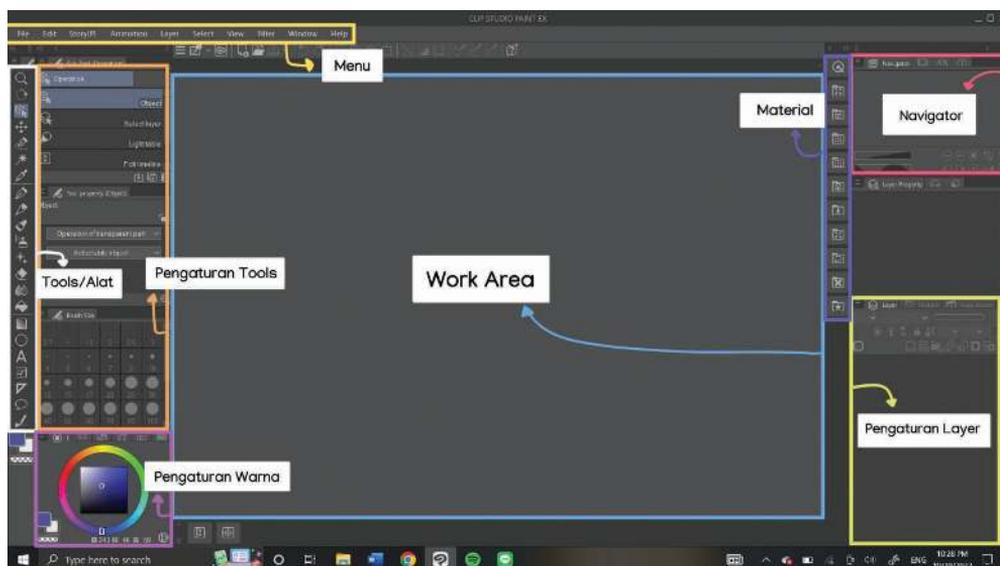
di kertas. Kamu tidak perlu lagi membeli tinta dan cat warna untuk menggambar karena sudah menggunakan komputer, semua warna tersedia sangat lengkap dan bisa terus digunakan tanpa ada batasan tentunya. Jika ada kesalahan pada saat proses menggambar, atau ada bagian yang ingin direvisi, akan lebih mudah untuk diperbaiki. Kamu tinggal menggunakan fitur *Undo* dan *Redo* yang ada di aplikasi untuk mengembalikannya ke kondisi semula ataupun sebaliknya. Kamu bisa menyesuaikan ukuran, mencetak, ataupun menampilkannya ke berbagai media dengan lebih mudah.

Untuk bisa menggambar digital di komputer, yang dibutuhkan ialah aplikasi khusus menggambar. Semua proses menggambar bisa dibuat, mulai dari membuat sketsa sampai pewarnaan hingga menjadi sebuah karya gambar digital. Banyak sekali jenis aplikasi yang bisa digunakan, misalnya Clip Studio Paint, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Paint, Adobe Illustrator, dan lain-lain. Aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan untuk keperluan menggambar secara digital sesuai dengan objek yang akan digambar.

Di bawah ini contoh menggambar objek desain tiga dimensi dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan CorelDRAW dengan tahapan-tahapan yang bisa dilakukan.

## 1. Penjelasan Clip Studio Paint

Clip studio Paint adalah program menggambar yang multifungsional. Program ini dapat digunakan untuk menggambar ilustrasi, komik, dan animasi. Teknis penggunaan Clip Studio Paint sama seperti Adobe Photoshop. Tidak sulit asal kamu mencoba dan terus berlatih. Berikut penjelasan singkat mengenai Clip Studio Paint.



**Gambar 6.75** Tampilan Aplikasi Clip Studio Paint

Sumber: Kemendikbudristek/Andini (2022)

- a. Pengaturan Tools: setelah memilih tools yang akan digunakan, dapat terlihat pengaturan dari tools tersebut. Pengaturan ini meliputi jenis, ukuran, *opacity*, dan *stabilization* dari tools tersebut.
- b. Pengaturan Warna: bagian ini terdiri atas berbagai macam jenis pemilihan warna dan pengaturan palet warna untuk nantinya diaplikasikan dalam gambar.
- c. Work Area: area kerja Clip Studio Paint.
- d. Pengaturan Layer: merupakan bagian untuk menambah, mengunci layer, dan lain-lain.
- e. Navigator: bagian preview dari *work area*, dapat pula digunakan untuk zoom-in dan zoom-out work area.
- f. Material: bagian khusus yang digunakan untuk mengimpor berbagai jenis material yang sudah diunduh sebelumnya.

## Tool Box Pada Clip Studio Paint



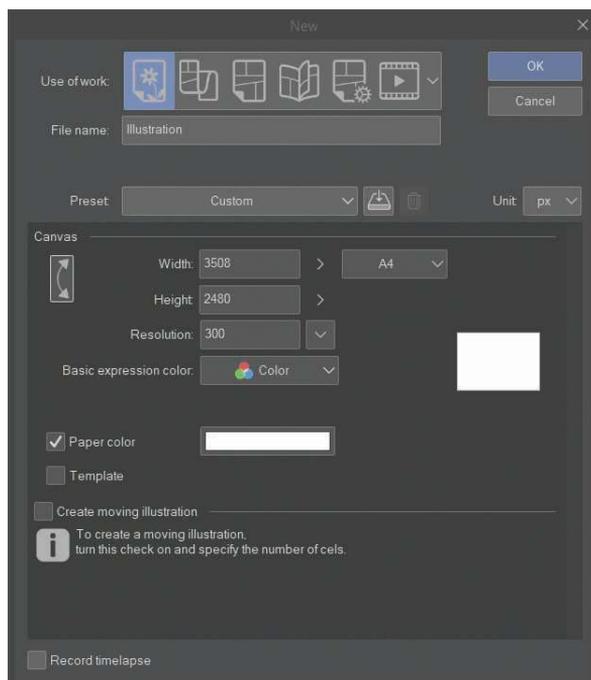
- Zoom: untuk memperbesar dan memperkecil tampilan workspace.
- Move: untuk menggerakkan area workspace.
- Operation: untuk mengatur objek 3D dan gambar impor.
- Move Layer: untuk menggerakkan area layer.
- Selection Area: untuk menyeleksi bagian pada workspace.
- Auto Select: untuk menyeleksi secara auto.
- Eyedropper: memilih warna yang ada pada workspace.
- Pen: untuk pemilihan jenis pen tool yang digunakan.
- Pencil: untuk pemilihan jenis pencil tool yang digunakan.
- Brush: untuk pemilihan jenis brush tool yang digunakan.
- Air Brush: untuk pemilihan jenis airbrush tool yang digunakan.
- Decoration: untuk menambah dekorasi.
- Eraser: untuk menghapus bagian pada workspace.
- Blend: untuk menyatukan warna berbeda menjadi satu.
- Fill: untuk pengaturan warna isian suatu objek.
- Gradient: untuk pengaturan warna gradasi.
- Figure: untuk membuat objek simetris.
- Text: untuk menambahkan teks.
- Frame Border: untuk pengaturan border komik.
- Ruler: untuk pengaturan garis guide/ pembantu.
- Ballon: untuk menambahkan balon komik.
- Correct Line: untuk pengaturan layer vector.

## 2. Menggambar Tiga Dimensi dengan Clip Studio Paint

Misalnya kamu ambil sebuah model gambar tiga dimensi sebuah teko seperti pada gambar di samping. Silakan diikuti tahapan pembuatannya.



- a. Membuat file baru melalui tab menu, lalu pilih file dan new. Pilih ukuran canvas yang ingin digunakan, lalu klik OK.



- b. Membuat sketsa kasar dari bentuk yang diinginkan menggunakan *tools Pencil (shortcut B)*.



- c. Buat layer baru, lalu gambarkan *outline* dari sketsa kasar yang sudah dibuat menggunakan *tools Pen (shortcut P)*.



- d. Setelah selesai, buat layer baru, lalu pilih warna dasar dan gunakan *bucket tools (shortcut G)* untuk mempermudah proses pewarnaan agar lebih cepat.



e. Buat layer baru di atas layer warna dasar untuk shadow dan highlight. Tentukan arah datangnya cahaya dan beri warna gelap untuk bagian yang tertutup cahaya dan warna terang untuk bagian yang terkena cahaya.



f. Blend (*shortcut J*) layer shadow dan highlight untuk memperhalus warna dan menjadikan gambar tampak realistis.



g. Bagian terakhir *finishing* gambar, yaitu memperbaiki bagian yang masih kurang sesuai dan memberi warna pada outline agar sesuai dan gambar tampak realistis.



### 3. Menggambar Dua Dimensi dengan Clip Studio Paint

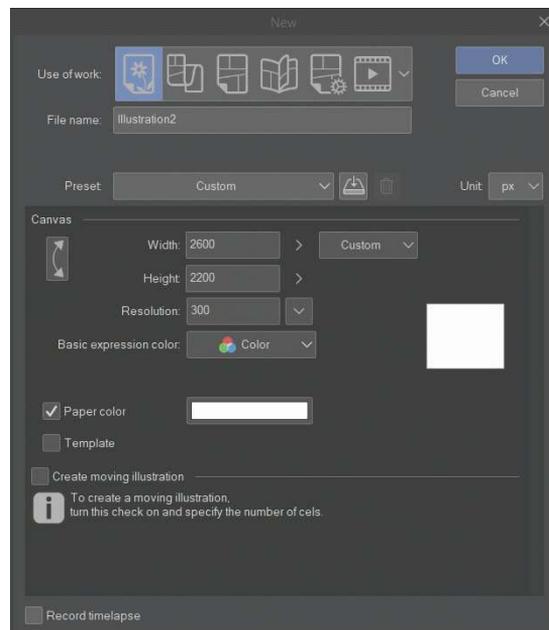
Misalnya, kamu ambil sebuah gambar dua dimensi pola seperti pada gambar di bawah ini. Silakan diikuti tahapan pembuatannya.



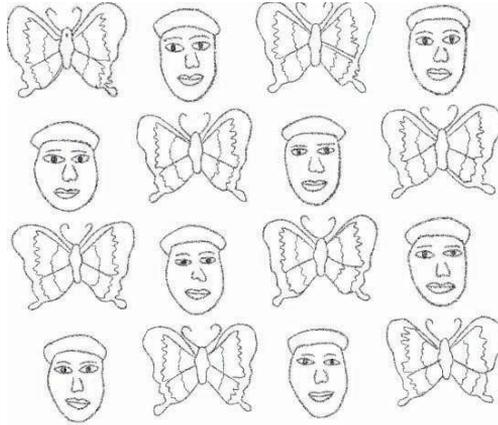
**Gambar 6.76** Model gambar dua dimensi.

Sumber: Kemendikbudristek/Edy Waluyo (2022)

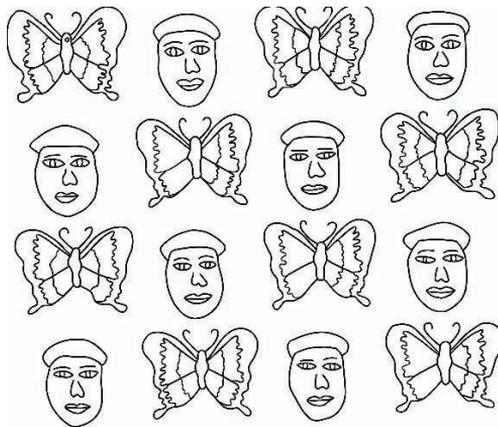
- a. Membuat file baru melalui tab menu, lalu pilih *file* dan *new*. Pilih ukuran canvas yang ingin digunakan, lalu klik OK.



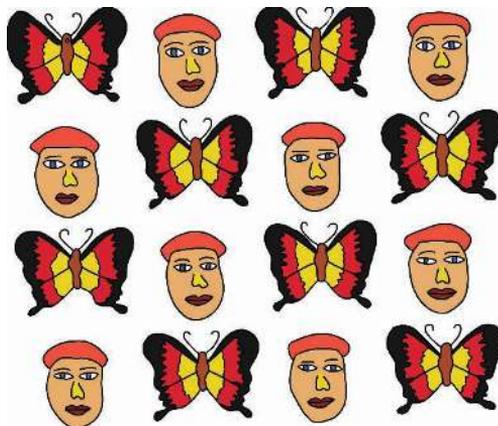
- b. Membuat sketsa kasar pola menggunakan *tools Pencil (shortcut B)*.



- c. Buat layer baru, lalu gambarkan outline dari sketsa kasar yang sudah dibuat menggunakan *tools Pen (shortcut P)*.



- d. Setelah selesai, buat layer baru, lalu pilih warna dasar dan gunakan bucket *tools (shortcut G)* untuk mempermudah proses pewarnaan agar lebih cepat.



- e. Buat layer baru di bawah *layer base color* menggunakan *fill tools* (*shortcut G*) dengan warna dasar hijau tua.



- f. Gunakan brush tools (*shortcut B*) dengan *sub tool watercolor rough wash* dan pilih warna hijau muda.



- g. Aplikasikan secara perlahan untuk memberikan *value* warna terang ke gelap. Cara mengaplikasikannya ialah ditekan jika ingin warnanya terang dan sebaliknya.

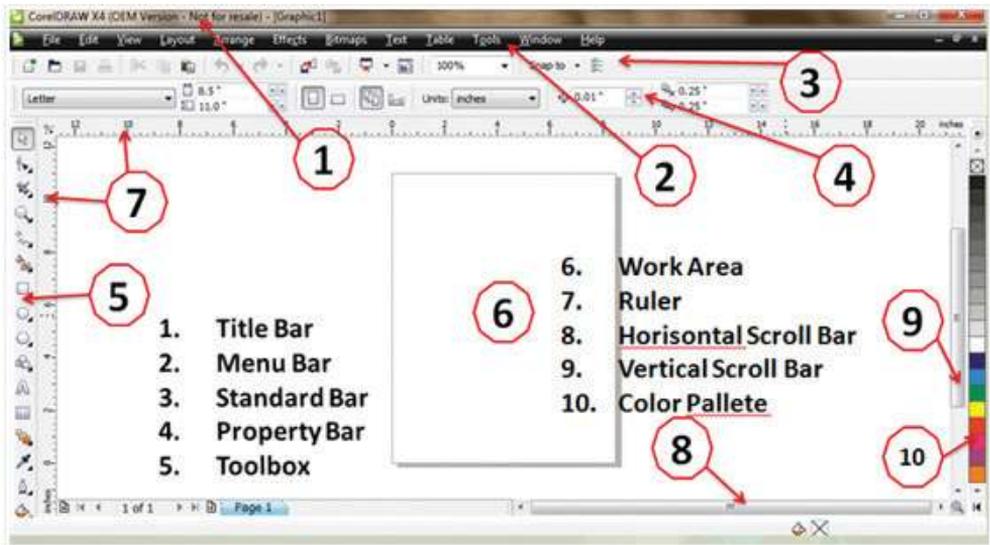


- h. Tambahkan detail menggunakan *pen tools* (*shortcut P*).



#### 4. Menggambar Tiga Dimensi dengan CorelDRAW

Selanjutnya, berikut ini contoh menggambar objek desain tiga dimensi dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW dengan tahapan-tahapan yang bisa dilakukan.



**Gambar 6.77** Tampilan aplikasi CorelDRAW

Sumber: Kemendikbudristek/Andini (2022)

1. Title Bar: berisi nama program yang sedang kita pakai dan nama file yang sedang dikerjakan.
2. Menu Bar: berisi nama-nama perintah untuk berbagai macam pekerjaan.
3. Standard Bar: berisi ikon untuk memproses gambar.
4. Property Bar: mengatur properti dari work area.
5. Tool Box/Control Window: kumpulan alat untuk menggambar atau memodifikasi gambar.
6. Work Area: area kerja CorelDRAW.
7. Ruler: alat bantu untuk membuat objek gambar yang memerlukan ketepatan ukuran.
8. V-H Scroll Bar: menggulung layar ke arah vertikal atau horizontal.
9. Collor Pallate: mengatur warna dari work area.



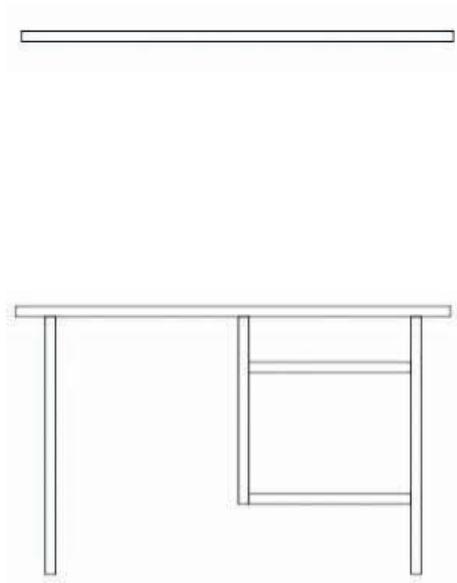
- Pick Tool: untuk memilih, mengubah ukuran, dan menggeser objek.
- Shape Tool: untuk memodifikasi dan editing objek.
- Crop Tool: untuk memotong dan mengubah ukuran objek.
- Zoom Tool: untuk memperbesar dan memperkecil tampilan workspace.
- Free Hand Tool: untuk membuat objek dari bentuk garis.
- Smart Fill Tool: untuk mewarnai sebuah objek
- Rectangle Tool: untuk membuat objek dari bentuk kotak.
- Ellipse Tool: untuk membuat objek elips dan lingkaran.
- Polygon Tool: untuk membuat objek bentuk poligon.
- Basic Shapes: untuk membuat objek khusus.
- Text Tool: untuk membuat text.
- Table Tool: untuk membuat sebuah tabel.
- Interactive Blend Tool: pengaturan efek khusus.
- Eyedropper Tool: untuk mencari warna tertentu dan pemberian suatu warna.
- Fill Tool: untuk pengaturan warna isian suatu objek.
- Interactive Fill Tool: pemberian warna interaktif.

## 5. Menggambar Meja dengan CorelDRAW

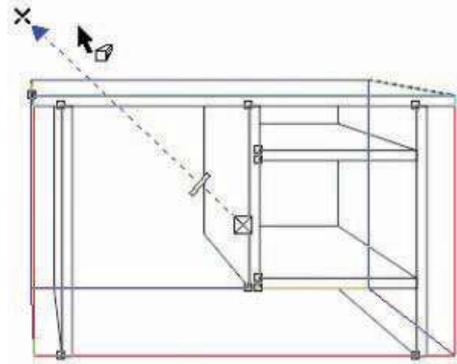
Misalnya, kamu ambil sebuah meja belajar seperti pada gambar di bawah ini. Silakan diikuti tahapan pembuatannya.



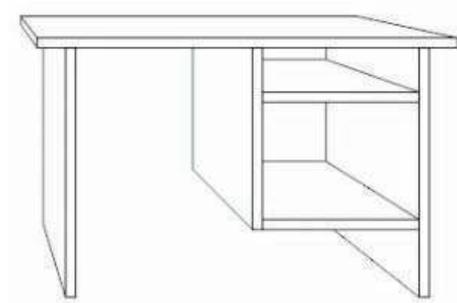
- a. Buatlah kotak persegi panjang dengan Rectangle Tool (F6) pada Toolbox (di sebelah kiri). Buatlah dengan ukuran sesuai yang kamu inginkan.
- b. Gandakan gambar pada langkah a dengan copy paste atau menekan + (plus) pada keyboard. Atur panjang, pendek, dan letak vertikal horizontalnya menjadi seperti gambar di samping ini. Setelah itu, select semua objek dan klik Combine pada Property Bar untuk menggabungkan objek menjadi satu.



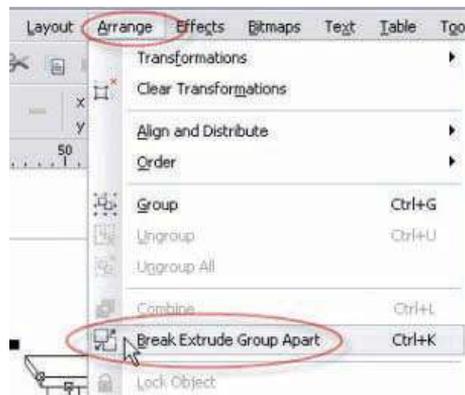
- c. Pada Toolbox yang terletak di sebelah kiri layar, pilih opsi Extrude Tool, kemudian arahkan pointer pada objek yang sebelumnya telah di-*combine*.



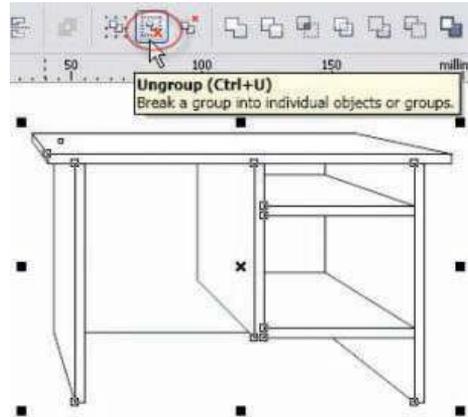
- d. Hasilnya akan menyatu terlihat seperti gambar kedua di samping.



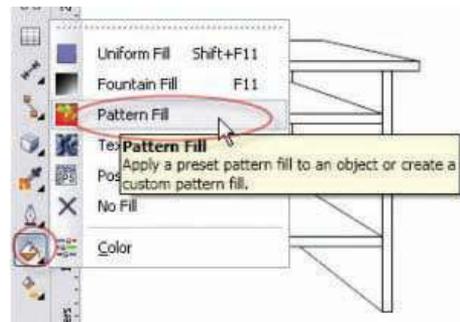
- e. Pisahkan objek hasil efek Extrude dengan menekan opsi Arrange → Break Extrude Group Apart, di Menu Bar.



- f. Setelah semua bagian terpisahkan, select all objek. Pilih Ungroup (Ctrl+U) pada Property Bar agar semua objek benar-benar terpisah sehingga mempermudah proses pewarnaan.



- g. Untuk mewarnai gambar agar tampak nyata, kita akan menggunakan Pattern Fill yang merupakan sub menu dari Fill Tool.



- h. Kemudian, pada kotak dialog, pilih pattern yang diinginkan. Usahakan untuk memilih pattern kayu agar gambar kamu tampak menyerupai aslinya.



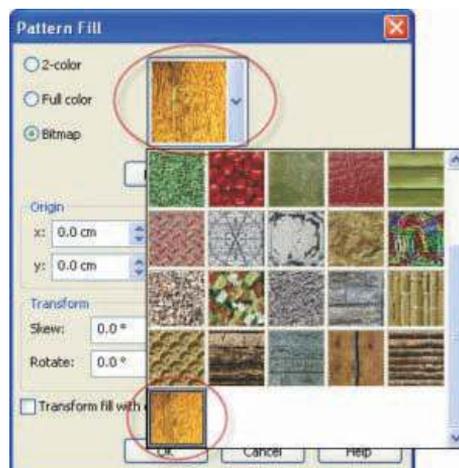
- i. Karena tekstur kayu (*wood*) tidak ada secara default, kamu dapat meng-*upload* tekstur kayu sendiri, caranya: di kotak dialog, pilih Bitmap, kemudian klik tombol Load.



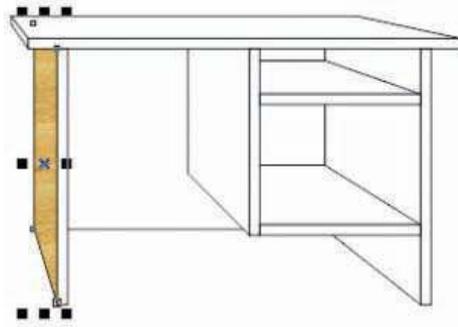
- j. Di sana akan muncul kotak perintah import yang isinya file dan folder pada komputer kita. Pilih gambar tekstur kayu yang sudah kamu download terlebih dulu dari google.



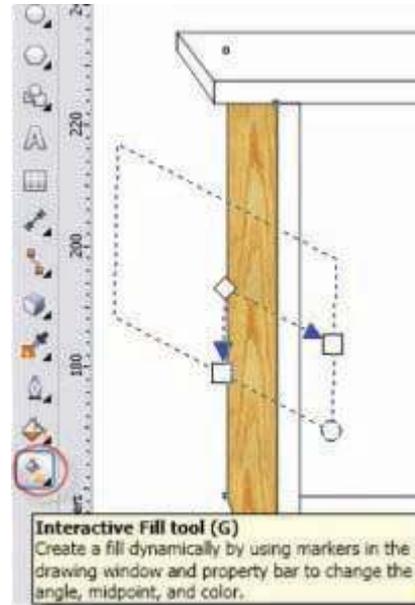
- k. Nantinya, tekstur kayu akan tersimpan dalam Kotak List Pattern Fill, yang dapat kita pilih untuk mewarnai objek.



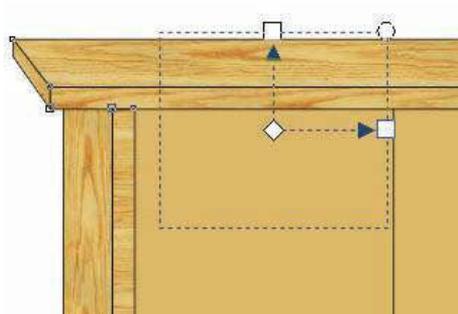
- l. Klik OK, Pattern akan mengisi objek yang telah di-select.



- m. Dengan Interaktif Fill Tool, atur posisi *pattern* sesuai dengan keinginan.



- n. Lakukan juga dengan objek-objek yang lain.



- o. Untuk objek pintu dan tepian meja, kamu bisa memberi warna lain sesuai dengan keinginan.



- p. Hasil akhir akan terlihat seperti gambar di samping.



## Uji Kompetensi

### Tes Pengetahuan

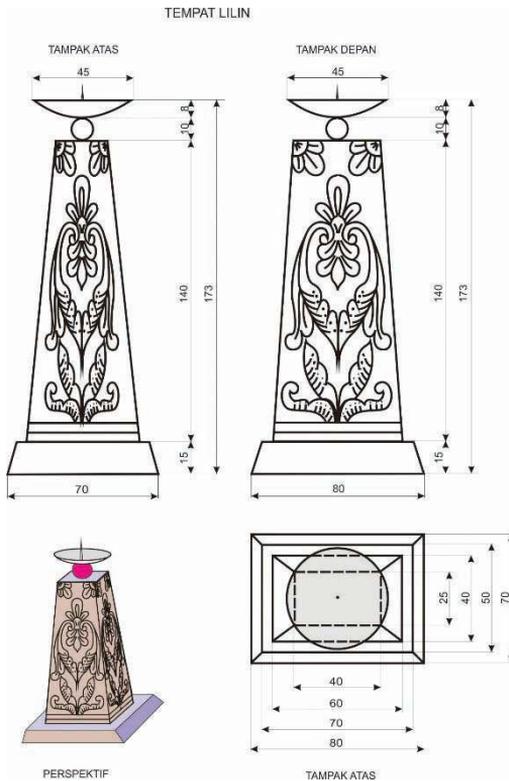
Jawablah soal di bawah ini menurut pemahamanmu setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini.

1. Jelaskan konsep menggambar desain dua dimensi dan tiga dimensi.
2. Bagaimana penerapan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain dalam menggambar produk kriya? Berikan salah satu contoh jenis kriyanya (batik, tenun, printing, sulam bordir, dan lainnya).
3. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip menggambar proyeksi dan perspektif pada benda tiga dimensi? Berikan contoh produk kriya yang memiliki 3 dimensi.
4. Bagaimana proses kreatif dan sikap teliti dalam penerapan prinsip-prinsip menggambar ornamen baik secara manual maupun digital?
5. Bagaimana kaitan penerapan prosedur gambar kerja secara manual dan digital?



5. Sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk merupakan penerian dari unsur desain ....
- A. nilai gelap                      B. warna                      D. ukuran  
     terang                              C. titik                      E. tekstur
6. Sesuatu yang dapat menimbulkan rasa keindahan dan kemenarikan pada suatu disain ornamen ialah ....
- A. arah                              C. tekstur                      E. ukuran  
     B. warna                      D. bentuk
7. Dalam membuat sebuah gambar desain, hendaknya mengikuti tahapan-tahapan yang benar untuk menghasilkan karya yang maksimal. Salah satunya adalah gagasan dituangkan dalam bentuk gambar awal yang dinamakan ....
- A. siluet                              C. sketsa                      E. lukisan  
     B. design                      D. kriya
8. Teknik menggambar dengan cara mengubah bentuk gambar asli dengan melihat dari berbagai arah pandang melalui pengayaan disebut juga teknik ....
- A. stilasi                              C. fragmasi                      E. jumputan  
     B. deformasi                      D. distorsi
9. Teknik menggambar dengan cara mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru dengan melihat dari berbagai arah sudut pandang disebut juga teknik ....
- A. stilasi                              C. fragmasi                      E. jumputan  
     B. deformasi                      D. distorsi
10. Teknik menggambar dengan cara mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru dengan proporsi yang sangat signifikan dari bentuk aslinya disebut juga teknik ....
- A. stilasi                              C. fragmasi                      E. jumputan  
     B. deformasi                      D. distorsi

## Tugas Praktik



Petunjuk:

Membuat gambar tiga dimensi berupa produk kriya, yang mencakup rancangan gambar bentuk proyeksi, persepektif, serta unsur ornamen di dalamnya. Sebagai referensi, silakan mengamati gambar di samping.

1. Silakan gambar di kertas gambar A3 dengan menggunakan pensil dengan teknik hitam putih atau berwarna pada ornamennya.
2. Buat sket awal benda tiga dimensi.
3. Gambar bentuk proyeksi yang terdiri atas tampak depan, samping, dan atas.
4. Gambar bentuk perspektifnya.
5. Arsir atau warnai bagian ornamennya.



## Pengayaan

Untuk menambah wawasan lebih jauh mengenai menggambar desain produk kriya, kamu dapat mempelajari secara mandiri pada sumber-sumber belajar yang ada di sekolahmu atau berselancar di dunia maya. Di internet, kamu bisa mencari lebih bervariasi dalam mendapatkan

materi tentang desain produk kriya. Sebagai bahan referensi, silakan membuka website yang dapat kamu kunjungi untuk menambah wawasan dan pemahaman kamu tentang dasar-dasar menggambar desain kriya.



## Refleksi

Pada bab ini, kamu telah mempelajari dan melakukan berbagai aktivitas tentang menggambar desain dan produksi kriya. Pada bab ini pula, kamu telah menerapkan teori-teori menggambar dalam bentuk gambar nyata. Oleh karena itu, yuk, refleksikan ilmu yang telah kamu dapat dengan memberi tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya telah memahami konsep dasar desain dua dimensi dan tiga dimensi.		
2	Saya telah memahami dasar menggambar proyeksi dan perspektif.		
3	Saya telah memahami dasar menggambar ornamen.		
4	Saya telah memahami dasar menggambar alam benda.		
5	Saya telah memahami gambar kerja secara manual dan digital.		

Dari semua materi yang sudah dipelajari pada bab ini, apa yang menurut kamu masih sulit dipahami dan dikuasai? Diskusikan dengan teman maupun guru, terus berlatih menggambar, karena dasar menggambar akan menjadi fondasi kamu mempelajari materi lebih lanjut tentang desain kriya pada konsentrasi keahlian yang akan kamu pilih di Fase F . Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa kamu belum banyak menguasai materi pada bab ini, belajarlh ulang dan banyak berlatih menggambar hingga benar-benar paham dan kompeten.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Bagaimana proses  
pembuatan karya produksi  
kriya seperti di gambar?



## BAB VII

# DASAR-DASAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami proses dasar-dasar desain dan produksi kriya;
2. memahami proses ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi kriya; dan
3. memahami uji produk dan evaluasi proses dan produk kreatif pada industri desain dan produksi kriya.



## Kata Kunci

Dasar desain, ide, prototipe karya, produk kriya



## Peta Konsep



Perkembangan kriya dari waktu ke waktu mengalami perubahan desain yang makin beragam. Kemudahan teknologi membantu desainer kriya dalam mengolah dan mewujudkan ide-ide desainnya untuk membuat produksi kriya lebih beragam dan inovatif dengan tetap mempertimbangkan unsur keindahan/estetik dan artistik dari karya kriya tersebut. Media sosial yang bisa diakses masyarakat juga membantu dalam mengenalkan produksi kriya lebih luas lagi menjangkau di semua daerah bahkan ke luar negeri, hal ini memudahkan dalam pemasaran. Makin banyaknya produksi kriya yang beragam akan makin membuat kriyawan lebih jeli dalam mengembangkan ide-ide desain kriya untuk bisa mewujudkan karya kriya yang unik, kreatif, dan inovatif. Amatilah beberapa karya kriya dari gambar yang tersaji ini. Apakah di tempatmu ada pengrajin yang membuat karya seperti di Gambar 7.1 contoh karya batik tulis ini, bagaimana memulai pengembangan ide dari mendesain sampai membuat produk kriya tersebut? Apakah tempatmu termasuk sebagai daerah sentra kerajinan? Karya kriya apa yang ada di daerahmu?



**Gambar 7.1** Karya Batik Tulis  
**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.2** Karya kriya logam, topeng sebagai pelengkap interior atau *home decor*.  
**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.3** Karya kriya kayu berupa ukiran dari ornamen hias sebagai karya pajang di ruangan atau *home decor*.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



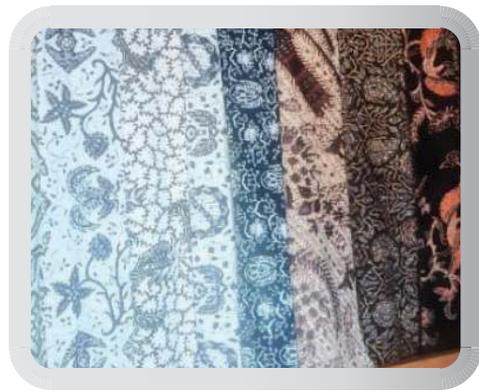
**Gambar 7.4** Karya Kriya Kayu untuk Tempat Permen

**Sumber:** Sudaryanto (2022)



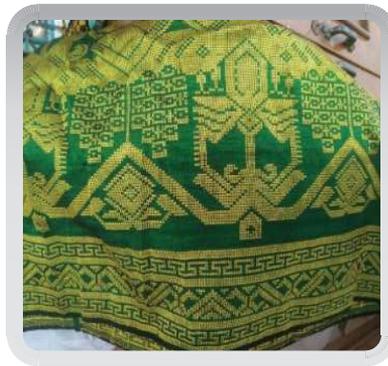
**Gambar 7.5** Karya ukiran Papua untuk souvenir hiasan pajangan di ruangan.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.6** Karya batik tulis motif batik tradisional di sentra kerajinan batik Kampung Giriloyo Wukirsari Imogiri Bantul Yogyakarta.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.7** Karya tenun ATBM Bima Nusa Tenggara Barat.

**Sumber:** Irmaningsih (2022)



**Gambar 7.8** Kain Tenun songket daerah Batusangkar di Museum Mulawarman Sumatra.

**Sumber:** Tri Mulyani (2022)



**Gambar 7.9** Suntieng Bayun sebagai mahkota hiasan kepala, koleksi Museum Mulawarman Sumatra.

Sumber: Tri Mulyani (2022)



**Gambar 7.10** Tameng kayu dengan ukiran khas Kalimantan, koleksi Museum Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan.

Sumber: Bram Ryan (2022)

## A. Seni Kriya

Kriya sering disebut sebagai seni dalam mengolah keterampilan membuat beragam produk kerajinan. Dalam membuat karya seni kriya, dibutuhkan *soft skill* atau keterampilan seseorang agar bisa mewujudkan produk kriya yang hasilnya baik. Hal ini tentu dibutuhkan kepekaan rasa dalam mengolah ide-ide kreatif dan inovasi untuk menghasilkan berbagai karya kriya. Kepekaan rasa dalam mengolah keterampilan bisa kamu capai dengan mencoba membuat desain-desain yang lebih beragam dengan melihat berbagai produk kriya yang sudah ada di sekitarmu, misalnya kerajinan batik, tenun, sulam jahit yang beragam di setiap daerah. Dengan mengangkat seni kerajinan daerah, tentunya hal ini bisa mengenalkan berbagai kearifan lokal ke tingkat nasional dan global. Seni kriya bisa dikembangkan lagi dengan adanya inovasi desain dan kreativitas mengembangkan ide kreatif.

Keberadaan seni kriya selalu berkaitan dengan pemenuhan fungsi-fungsi tertentu, meskipun pemenuhan fungsi-fungsi itu sering dipandang hanya dari sisi fisiknya saja, tidak menyeluruh, tidak sesuai dengan realitas kebutuhan hidup yang lengkap dan utuh. Menurut Gustami (2002), ada tiga kategori fungsi seni, yaitu fungsi personal, fungsi sosial,

dan fungsi fisik. Fungsi personal mengacu pada pencapaian kepuasan jiwa pribadi dan individu; fungsi sosial berkaitan dengan tujuan sosial, ekonomi, budaya, dan kepercayaan; serta fungsi fisik berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan praktis. Dalam perwujudannya, ketiga fungsi tersebut saling bersinergi sebagai satu kesatuan yang utuh.

Seni kriya ialah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan sehingga seni kriya sering juga disebut kerajinan tangan. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah. Seni kriya dapat dikelompokkan berdasar tujuan penciptaan atau penggunaannya sehingga menjadi kriya yang memiliki fungsi praktis, estetis, dan simbolis (religius). Pada saat ini, seni kriya digolongkan sebagai bagian dari seni rupa, yaitu karya seni yang dinikmati dengan indra penglihatan. Namun, seni kriya membutuhkan kemampuan kecakapan teknik dan ketelatenan yang tinggi, seperti seni kriya tenun, batik, anyam, gerabah, perhiasan hingga keris

Seni kriya sangat kental merefleksikan lingkungan budaya dan geografis tempat karya itu diciptakan. Artinya, dalam kriya, baik dalam proses dan teknik pembuatan, bentuk karya dan penggunaannya, tercermin nilai-nilai keindahan, moral, dan pikiran yang menjadi sistem acuan para pembuatnya serta sumber daya lingkungan alam-fisik dan sosial budaya sekitar yang ada dan dapat dimanfaatkan dalam penciptaannya.

## **B. Dasar-Dasar Desain Kriya**

Pembuatan desain produk kriya dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas produk kriya agar lebih memiliki nilai estetika dengan mengeksplor alat, bahan, dan teknik. Selain itu, adanya desain yang matang akan meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kegagalan produk. Apakah kamu ingin menjadi desainer kriya dengan menciptakan desain produk kriya yang menarik dan memiliki harga jual tinggi? Untuk melakukan hal tersebut, penting bagimu untuk memahami hal-hal yang terkait dengan desain produk dan memiliki

panduan referensi sehingga dapat membuat karya yang baik dalam proses pengembangan produk kriya.

Desain kriya dapat disebut sebagai desain kerajinan, yang merupakan jenis seni terapan. Pembuatan karya desain produk kriya merupakan salah satu lingkup desain produk yang mengkhususkan diri dalam pembuatan yang dilakukan dengan keterampilan atau kriya. Keahlian dalam membuat desain kriya merupakan bagian dari seni rupa yang tujuannya untuk mencapai kepuasan fisik (seni yang memiliki kegunaan atau bermanfaat) dan kepuasan psikis (seni dekoratif/rasa keindahan). Penciptaan desain kriya dilakukan dengan keterampilan atau kriya. Umumnya, produk desain kriya diolah menjadi barang jadi atau barang seni industri.

Desain produk terdiri atas dua kata, yaitu desain dan produk. *Desain* berarti kerangka bentuk atau rancangan. *Produk* berarti barang yang dibuat dan memiliki nilai guna atau fungsi yang kemudian diproses produksi menjadi karya barang yang memiliki nilai kegunaan dan juga memiliki tampilan yang estetis. Produk desain ialah suatu kegiatan yang membutuhkan kreativitas seni yang tinggi dalam merancang dan mengolah suatu benda dan diproduksi menjadi benda yang lebih bernilai dan bermanfaat. Pembuatan desain yang baik membutuhkan kreativitas dalam mengolah desain, yang meliputi stilasi, deformasi, distorsi, dan transformasi sehingga akan tercipta desain yang unik dan lebih beragam.

Materi penting yang terkait dalam Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya ialah proses ringkasan desain (*design brief*), riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perancangan produksi (prototipe, uji produk dan evaluasi proses dan produk).

#### a. Proses Ringkasan Desain

Ringkasan desain (*design brief*) adalah sebuah dokumen kerja yang berisi detail inti proyek yang akan dikerjakan termasuk tujuan, lingkup, strategi, rencana teknis, dan alternatif rancangan desain yang dibuat. Ringkasan desain bisa juga diartikan sebagai ringkasan proyek

yang berisi informasi-informasi paling penting yang akan dibutuhkan selama proses pembuatan desain dan produksi kriya.

Ringkasan proyek ini akan menjadi pegangan desainer kriya dalam membuat suatu produk kriya dan melaksanakan isi kesepakatan kerja. Di dunia kerja terkait pembuatan rancangan desain, manager proyek memerlukan ringkasan ini untuk menjelaskan ide desain yang harus desainer buat. Di sisi lain, desainer juga memerlukannya untuk mengetahui apa yang manager proyek inginkan. Dengan demikian, ada kesepakatan kedua belah pihak antara desainer dan pihak kedua yang membutuhkan jasa desainer untuk mewujudkan produk kriya yang diinginkan sesuai rancangan desain.

### **b. Riset Pasar**

Riset pasar ialah kegiatan yang mengumpulkan informasi bisnis tentang kebutuhan dan keinginan pasar. Tujuannya tentu saja agar desainer kriya dapat menentukan langkah dan strategi yang tepat untuk meraih kesuksesan, kemudian minimalkan kesalahan yang sudah dibuat dalam upaya pemasaran produk kriya. Riset pasar bukan hanya riset tentang pasar atau pelanggan saja melainkan juga riset tentang pelanggan potensial, pesaing perusahaan atau kondisi industri secara umum. Nantinya, hasil riset pasar ini bisa memengaruhi semua aspek bisnis, dari merek, produk, layanan pelanggan, pemasaran hingga penjualan.

### **c. Pengembangan Ide dan Desain**

Dalam pembuatan desain dan produk kriya, dibutuhkan ide-ide kreatif dan inovasi dalam mewujudkan karya-karya produk kriya yang baru, unik, menarik, dan memiliki nilai jual yang tinggi. Dalam proses pengembangan ide dan desain, kreativitas kriyawan akan muncul dan menjadikan kekuatan dalam membuat karya inovasi di bidang kriya. Pengaruh teknologi dan kemudahan dalam akses media sosial memudahkan seorang kriyawan membuat pengembangan ide dan desain yang baru, yang lebih menarik, dan mengikuti tren pasar yang ada.

Imajinasi merupakan salah satu sumber daya seorang desainer kriya. Sebuah desain tidak lengkap rasanya jika seorang desainer kriya tidak memiliki imajinasi karena imajinasi itu sendiri sangat penting bagi seorang desainer. Menurut Jack Stoops dan Jerry Samuelson (1990), imajinasi adalah kekuatan dalam diri kita yang memungkinkan kita mengalami apa yang telah kita alami. Imajinasi juga dapat membuka batas ruang, waktu, dan realitas. Imajinasi dapat membawa kita ke negeri fantasi melalui dunia mimpi sejati dari keinginan dan pikiran terdalam kita.

Pada pengembangan ide dan desain yang inovatif, seorang kriyawan biasanya akan memfokuskan ide kreatif dan inovatif mereka pada hal-hal berikut.

- 1) Membuat produk kriya yang menarik untuk dijual kepada konsumen.
- 2) Membuat produk kriya yang dapat memenangkan persaingan pasar.
- 3) Membuat dan memanfaatkan sumber daya produksi yang ada di daerah untuk dikembangkan lagi.
- 4) Mencegah kebosanan konsumen dalam membeli dan menggunakan produk kriya.

#### d. Perencanaan Produksi Prototipe Kriya

Prototipe dapat diartikan sebagai contoh atau model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang disajikan sebelumnya. Dalam bidang desain dan produksi kriya, prototipe dibuat dalam rangka menguji coba rancangan produk terkait pemilihan bahan, bentuk, warna, ukuran, dan konstruksi dari desain sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses produksi yang sesungguhnya. Prototipe pada umumnya dibuat untuk melakukan beberapa percobaan secara bersamaan. Tujuannya ialah untuk mengetahui apakah konsep yang sudah disajikan dalam rancangan awal desain sebelumnya dapat diimplementasikan atau dapat diuji atau hanya untuk menguji selera pasar. *Prototyping* ialah langkah yang dilakukan setelah menemukan ide untuk membuat suatu produk baru. Prototipe hanyalah percobaan,

bukan dari hasil final produk. Oleh karena itu, produk prototipe tidak dikeluarkan atau dirilis langsung ke pengguna akhir atau konsumen.

## e. Uji Produk dan Evaluasi Proses dan Produk

### 1) Uji Produk

Berikut tahapan pengujian produk dan identifikasi variabel uji, target peserta, dan metode dokumentasi yang digunakan untuk mengevaluasi/mengukur tes prototipe produk yang dibuat.

- a) Melakukan uji coba: pengujian prototipe oleh tim internal sebelum pengujian kegunaan, untuk menghindari kesalahan teknis.
- b) Mengundang partisipan: setelah persiapan selesai, undang 3–5 peserta yang karakteristiknya cocok dengan produk atau paling dekat dengannya.
- c) Pengujian rancangan prototipe memiliki 3 tahapan, yaitu pengujian desain di awal, desain setelah dibuat prototipenya dan dilihat apakah ada kegagalan, dan pengujian ulang setelah desain dan prototipe diperbaiki lagi. Tugas pembimbing ialah mencatat semua jawaban yang diberikan peserta.
- d) Mendokumentasikan hasil data dari uji produk prototipe dengan menggunakan metode pengukuran yang telah ditentukan dan sesuai dengan variabel yang diuji. Dalam evaluasi, kamu dapat melihat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Jangan lupa juga untuk mengumpulkan komentar dari para partisipan.
- e) Revisi desain dan periksa desain yang sudah dibuat sebelum dijadikan produk. Setelah menerima informasi dan umpan balik, langkah terakhir ialah meninjau desain atau produk sebelum membuat berbagai alternatif desain ke tim pengembangan desain.

## 2) Evaluasi Proses dan Produk

Berikut tahapan dalam proses dan desain produk,

### a) Menjelajahi Ide/Tataran Ide

Tahapan ini adalah mengidentifikasi masalah yang melatarbelakangi suatu produk dibuat. Bagaimana menghasilkan banyak ide untuk membuat desain yang akan diwujudkan menjadi produk.

### b) Mengidentifikasi Produk

Setelah mendapatkan ide dan mendapatkan pokok permasalahan untuk membuat suatu produk, seorang desain mendefinisikan produk yang akan dibuat. Dalam tahapan ini, produk yang akan dibuat disesuaikan dengan pasar yang dituju. Produk yang akan dibuat juga mempertimbangkan kebutuhan pasar saat ini.

### c) Membuat Sketsa Desain

Sketsa adalah gambaran dari suatu produk yang didesain. Melalui sketsa gambar konsep desain yang sudah dibuat, nantinya akan diwujudkan menjadi produk. Sketsa gambar menyesuaikan produk yang akan dibuat agar menghasilkan kualitas yang bagus dan menarik minat orang untuk membeli produk yang ditawarkan di pasar.

### d) Membuat Prototipe Desain

Setelah sketsa gambar dibuat dan disetujui, tahapan berikutnya adalah membuat prototipe atau contoh produk. Prototipe dibuat untuk menunjukkan ke konsumen yang berkaitan dengan kegunaan produk, tampilan produk, dan selera konsumen.

### e) Tes Produk

Tes produk atau pengujian kualitas baik secara tampilan dan kegunaan barang, dilakukan setelah prototipe dibuat. Dengan adanya tes ke konsumen, diharapkan produk dapat dievaluasi

lebih lanjut sehingga produk dapat dikembangkan lebih baik sebelum dijual ke pasaran.

#### f) Produksi

Setelah pembuatan prototipe dan tes berjalan dengan baik, dilanjutkan dengan memproduksi barang dalam jumlah yang banyak. Barang yang diproduksi sama persis dengan konsep desain dan prototipe produk. Produksi dibuat secara efisien dan memperhitungkan permintaan pasar dan selera masyarakat. Dalam produksi, harus ada pengawasan dan kontrol kualitas produk untuk menjaga barang yang dibuat bermutu.

### C. Jenis-Jenis Kriya

Kemajuan teknologi mendukung kemajuan perkembangan produk kriya. Pengembangannya pun harus dilandasi dengan perencanaan desain yang baik dan profesional. Kondisi ini menjadi tuntutan di masyarakat karena mereka menginginkan mutu bahan, proses, produk, pengelolaan, dan juga mutu layanan. Berikut adalah jenis-jenis kriya dengan pengembangan ide desain yang eksistensinya tetap relevan bagi kehidupan masa kini dan masa datang.

#### 1. Kriya Kayu

Seni kriya kayu ialah jenis produk kreatif kriya yang bahan dasarnya ialah kayu. Proses pembuatannya umumnya menggabungkan unsur estetika. Mengenal suatu bahan kayu dengan tujuan yang digunakan, merupakan hal yang penting, baik bagi para usahawan yang bergerak dalam industri kayu maupun bagi para pemakai berbagai produk kriya kayu.

Berikut adalah beberapa contoh produk kriya kayu, baik yang kontemporer maupun klasik.



**Gambar 7.11** Karya produk kriya kayu dengan teknik ukiran motif ornamen tradisional (Karya peserta didik kriya kayu SMK, teknik ukir kayu).

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.12** Kriya kayu produk nampan sebagai tempat menyajikan hidangan untuk tamu.

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)

## 2. Kriya Logam

Seni kriya logam berbahan dasar logam. Bahan dari logam ini kemudian dibuat menjadi barang kerajinan yang fungsional sekaligus mengandung nilai keindahan.

Jika dilihat dari catatan sejarah, kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia dalam mengolah logam sudah terjadi sejak 1.000 SM. Tepatnya pada masa Kebudayaan Perunggu Dong-Song. Barulah pada masa 500 SM, masuknya pengaruh Cina dan India di Nusantara membuat hasil kerajinan logam yang kemudian menjadi cikal bakal perhiasan mengalami perubahan. Benda-benda peninggalan zaman logam yang diciptakan antara lain: kapak condong, nekara, moko, topeng emas, dan bejana. Benda-benda yang diciptakan tersebut banyak dipakai dalam upacara keagamaan dan sebagai penopang kehidupan manusia sehari-hari.

Saat ini, dunia kriya logam khususnya di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat. Banyak karya atau objek logam yang dibuat tidak hanya sebagai objek fungsional praktis, tetapi juga non-fungsional praktis seperti *home décor* atau biasa disebut elemen interior dan eksterior. Tentu saja, objek logam lain seperti perhiasan juga berkembang secara signifikan. Adanya manufaktur perhiasan di Indonesia makin menambah khasanah dunia perhiasan di tanah air.

Ditambah lagi adanya sentra perhiasan perak seperti di Kotagede, Yogyakarta yang meskipun sudah melewati masa kejayaannya, tetapi tetap menjadi daya tarik tersendiri, utamanya bagi siapa saja yang memiliki minat pada dunia logam, khususnya perhiasan. Untuk perhiasan kontemporer di Indonesia, para desainer perhiasan Indonesia seperti Tex Savario dan Rinaldi A. Yunardi sudah dikenal global. Karya-karya mereka pun telah banyak dikenakan oleh para selebriti dunia seperti Lady Gaga, Mariah Carey, Christina Aguilera, dan masih banyak lagi. Hal ini dapat menjadi inspirasi bagi desainer perhiasan lain di Indonesia agar dapat menciptakan karya-karya yang luar biasa. Berikut ini beberapa contoh hasil kerajinan kriya logam.



**Gambar 7.13** Karya kriya logam berupa hiasan *home decor*.

Sumber: Alfiansyah (2020)



**Gambar 7.14** Produk kriya logam berbentuk aksesoris bros klasik berbahan perak di industri kerajinan perak Kotagede Yogyakarta.

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.15** Bros perak dengan kombinasi *quilling paper* bermotif ornamen Nusantara.

Sumber: Lufiani (2011)

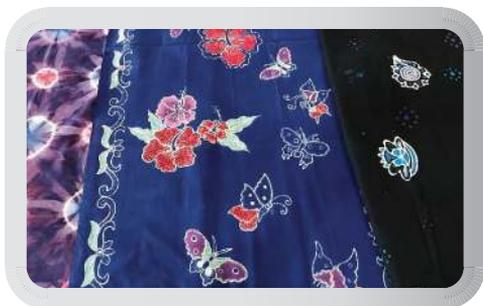


**Gambar 7.16** Karya perhiasan kontemporer, giwang dan anting terinspirasi oleh tempe karya Yemima Yoke.

Foto: Yemima Yoke. 2022

### 3. Kriya Tekstil

Kriya tekstil pada umumnya mengolah karya dengan desain permukaan. Desain permukaan tekstil merupakan desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk dari objek-objek yang ada di sekitar manusia, seperti flora, fauna atau dapat juga meniru wujud atau distilasi motifnya dalam bentuk abstrak. Teknik yang digunakan dalam kriya tekstil bisa dengan teknik batik, sulam, jahit aplikasi, dan sablon. Biasanya, tujuan atau peruntukan kain merupakan faktor terpenting dalam perencanaan pengembangan desain.



**Gambar 7.17** Karya kriya tekstil berupa produk kain batik tulis selendang sebagai pelengkap busana.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.18** Kain tenun songket Palembang.

**Sumber:** Ladiba Saskia Zaidas (2022)



**Gambar 7.19** Seorang pengrajin tenun di Desa Sade Lombok.

**Sumber:** Atik Maharan (2022)

## 4. Kriya Kulit

Kriya kulit ialah karya seni dengan bahan dasar kulit. Produk kriya kulit umumnya menggunakan kulit sapi, buaya, ular, dan kerbau. Kulit yang akan dibuat untuk produk kriya diolah terlebih dahulu melalui beberapa proses menggunakan cairan atau zat tertentu.

Dalam budaya kuno di seluruh dunia, banyak ditemukan berbagai penemuan benda atau alat berbahan kulit. Bangsa-bangsa kuno di berbagai belahan dunia telah lama mengenal produksi barang-barang kulit. Di antaranya ialah bangsa Mesir, Sumeria, Babilonia, India, Cina, Inca dan Maya, Yunani dan Romawi atau bangsa nomaden seperti bangsa Mongol, Tartar Asia di Amerika Tengah, bangsa Indian di Amerika Utara, dan suku Tuareq di Afrika Utara. Kulit yang akan dibuat untuk produk kriya diolah terlebih dahulu melalui beberapa proses menggunakan cairan atau zat tertentu. Produk kriya kulit bisa kita temui dalam bentuk tas, ikat pinggang, sepatu, jaket, maupun pelengkap aksesoris seperti gantungan kunci, tempat hp, dompet, dan lain sebagainya.



**Gambar 7.20** Produk kriya kulit tas untuk wanita.

**Sumber:** Heri Hermawan (2022)



**Gambar 7.21** Kriya kulit sandal untuk pria.

**Sumber:** Heri Hermawan (2022)



**Gambar 7.22** Produk kriya kulit sandal remaja.

**Sumber:** Heri Hermawan (2022)



**Gambar 7.23** Gentleman Kit. Produk kulit untuk pria dewasa.

**Sumber:** Yonata Buyung (2015)



**Gambar 7.24** Tas kulit kantor karya Yonata Buyung.

**Sumber:** Yonata Buyung (2015)



**Gambar 7.25** Tas kulit dengan ornamentasi profil manusia.

**Sumber:** Silvia Rengga (2022)

## 5. Kriya Keramik

Kriya keramik merupakan salah satu karya kriya tiga dimensi yang pengembangan desainnya cukup meningkat. Karya keramik bisa kita jumpai di tengah-tengah kehidupan kita sehari-hari sebagai perlengkapan rumah tangga dan juga sebagai penghias ruangan. Beberapa contoh karya kriya keramik, misalnya pot bunga, vas bunga, tempat air, kendi, poci minum teh, dudukan lampu meja, dan lain-lain.

Dalam proses pembuatannya, kriya keramik memiliki teknik dan proses dalam penggarapannya, yaitu teknik putar, teknik cetak, teknik

glasir, teknik pilin. Pembuatan karya keramik dengan bahan tanah liat tembikar bisa kita temui di seluruh pelosok tanah air. Hal ini karena tanah liat merupakan bahan yang mudah kita dapatkan di Indonesia. Perkembangan teknik dan desain karya keramik dipengaruhi oleh setiap daerah. Tembikar biasanya dibuat dengan tujuan sebagai barang yang memiliki fungsi pakai, misalnya untuk pot atau kendi untuk mengisi air minum pada zaman dahulu. Seiring perkembangan zaman yang makin maju dan kebutuhan fungsi pakai juga sejalan dengan kebutuhan fungsi hiasan, karya kriya keramik pun mengalami perkembangan yang cukup signifikan di sisi penempatan (*placement*). Saat ini, karya atau produk kriya keramik banyak dipajang sebagai *home decor*, sebagai pelengkap interior di dalam maupun luar rumah, kantor, hotel, *homestay*, resto atau *café* yang menambah estetika ruangan.



**Gambar 7.26** Guci keramik dengan hiasan ornamen ular naga.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.27** Keramik dengan hiasan ornamen.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.28** Karya keramik dari tanah liat dengan tambahan tempelan pasir sebagai hiasan interior *home decor* pada ruangan.

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)



**Gambar 7.29** Keramik Kontemporer Berfungsi sebagai Hiasan atau Pajangan pada Ruangan

Sumber: Sudiyati (2022)

## D. Kegiatan Membuat Prototipe Desain

Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan membuat prototipe desain ialah membuat gambar kerja yang sudah dipikirkan dalam urutan prosesnya. Berikut tahap-tahap kegiatan dalam membuat prototipe desain kriya. Tahapan pembuatan prototipe desain misalnya pada produk kriya kayu ada beberapa tahapan, di antaranya: persiapan bahan, pemberian pola atau desain, pembentukan, penghalusan dan *finishing* karya akhir. Pada tahapan pembuatan prototipe karya batik, ada tahapan yang dilakukan, yaitu: persiapan alat dan bahan, pembuatan desain di kertas, memindah desain ke kain, mencanting di kain dengan lilin malam panas, pewarnaan, menghilangkan lilin malam batik yang melekat dengan merebus kain, pencucian kain hingga bersih, kain disetrika, kain batik siap untuk contoh model produk yang akan dipasarkan.



## Aktivitas 7.1

### Membuat Prototipe

Tahapan membuat prototipe seperti berikut.

- Menentukan bahan dan alat yang digunakan dalam membuat karya kriya sesuai bidangmu.
- Membuat desain kriya dengan eksplorasi alat dan bahan yang ada di lingkunganmu.
- Membuat prototipe urutan proses kerja untuk produk kriya. Isinya seperti berikut,

#### 1. Alat dan Bahan

##### Alat

Alat yang digunakan untuk membuat prototipe

pensil gambar 2b	1 buah
pensil warna	1 buah
penggaris	1 buah
penghapus	1 buah
komputer/laptop	1 set
scanner/kamera/HP	1 buah
printer	1 buah

##### Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat prototipe:

Kertas gambar	1 lembar
Map file	3 buah
Kertas HVS 80 gram	10 lembar
Tinta printer	1 set
Isolasi bolak balik	1 gulung
flasdisk untuk menyimpan data file	1 set

## 2. Membuat Desain Teknik Kriya dan Aplikasinya

### Persiapan

- a. Siapkan alat dan bahan yang digunakan.
- b. Cermati teknik yang kamu gunakan dalam pembuatan desain sesuai kompetensi bidang kriya yang dipelajari.

### Pelaksanaan

- a. Pembuatan model variasi desain produknya
- b. Pembuatan gambar kerja
- c. Realisasi
- d. Persetujuan desain yang sudah dipilih (acc) dari guru pembimbing
  - 1) Membuat desain dengan ukuran 1:1 sesuai ketentuan
  - 2) Membuat alternatif desain (minimal 5 desain untuk setiap kompetensi sesuai bidang kriya yang dipelajari)
  - 3) Pengembangan desain (proses/tahapan pembuatan)
  - 4) Urutan proses pembuatan desain Produk
  - 5) Gambar produk akhir, bisa berupa gambar 2 dimensi dan 3 dimensi
- e. Penyelesaian Akhir:
  - 1) Mendokumentasikan desain dalam bentuk foto dengan menggunakan kamera atau HP
  - 2) Mendokumentasikan portotipe dalam bentuk file gambar, dan disimpan dalam file data di flasdisk atau di komputer.

Seorang desainer harus memiliki keterampilan membuat prototipe yang baik saat membuat produk kriya. Perancang harus dapat menggabungkan ide, konsep desain, dan mempertimbangkan desain prototipe baik dari aspek estetika dan fungsional serta nilai ekonomi dari desain produk yang akan diproduksi.



## Aktivitas 7.2

Buatlah laporan berupa ringkasan informasi tentang berbagai artikel produk kriya yang berupa produk kriya kayu, kriya logam, kriya tekstil, kriya keramik, dan kriya kulit. Berikan ulasan singkat mengenai artikel dan gambar produk kriya yang kamu dapatkan melalui sumber internet, media massa surat kabar, majalah, tabloid atau sumber lainnya yang bisa kamu dapatkan di sekitarmu.

### Lembar Kerja Peserta Didik

#### LKPD

Nama Kelompok : .....

Kelas : .....

Daftar Karya Kriya yang Ada di Sekitar Kita/Daerah Kita yang Memiliki Nilai Fungsional dan Estetis

Karya Kriya yang Ada di Sekitar Kita	Bahan dan Teknik Pembuatan	Nilai Guna: Benda Fungsional /Benda Hiasan



## Aktivitas 7.3

### Aktivitas Individu

Buatlah prototipe desain kriya dengan mengambil ide keragaman kekayaan budaya di daerah kamu masing-masing. Buat di kertas gambar dengan ukuran 20 cm x 30 cm. Konsultasikan prototipe desain kriya yang sudah dibuat ke guru pembimbing.



### Uji Kompetensi

Jawablah soal- soal berikut ini.

1. Jelaskan pengertian seni kriya!
2. Berilah contoh produk apa saja dari desain kriya yang memiliki nilai kegunaan atau fungsi.
3. Jelaskan pengertian *design brief*!
4. Bagaimana membuat prototipe produk kriya dengan pengembangan ide kekayaan ragam hias di daerahmu?
5. Apa saja manfaat pengembangan ide yang dibuat desainer?



### Pengayaan

Ayo, simak artikel tentang karya kriya di bawah ini, baca dan cermati kemajuan desain kriya ini.



## QR Code



<https://travel.okezone.com/read/2020/10/14/408/2293507/7-sentra-kerajinan-tangan-khas-indonesia-jadi-destinasi-wisata>



<https://linkumkm.id/news/detail/11284/melihat-sentra-kerajinan-tangan-yang-menjadi-destinasi-wisata>



<https://travel.okezone.com/read/2021/09/12/25/2470060/wisata-sambil-berburu-kerajinan-lokal-ini-5-destinasi-yang-wajib-anda-kunjungi>

### Yes, Saya Tuntas!

Jika hasil penugasanmu dinyatakan tuntas, untuk lebih memperdalam lagi materi tentang desain dan karya kriya silakan kamu cari di internet terkait produk-produk kriya di industri khususnya yang berkaitan dengan desain dan produksi kriya.

### Jangan Cepat Merasa Puas!



## Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, dasar-dasar desain dan produksi kriya berurutan mulai dari proses dasar-dasar desain dan produksi kriya, ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi (prototipe), uji produk dan evaluasi proses dan produk kreatif pada industri desain dan produksi kriya. Tahapan pembuatan desain sampai menghasilkan produk kriya harus dilakukan dengan teliti sehingga diharapkan dapat menghasilkan sebuah tahapan proses pembuatan desain kriya yang baik dan karya yang kualitas.

Pada bab ini, kamu telah mempelajari materi tentang Dasar-dasar Desain dan Produksi Kriya. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami seni kriya.		
2	Memahami dasar-dasar desain kriya.		
3	Memahami jenis-jenis kriya.		
4	Memahami kegiatan membuat prototipe karya.		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023  
Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya  
untuk SMK/MAK Kelas X  
Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati  
ISBN 978-623-194-522-8 (PDF)



Siswa-siswa ini sedang memilih dan menata tugas karyanya. Apakah karya-karya tugas kamu sudah didokumentasikan dalam bentuk laporan yang tersusun rapi?

## BAB VIII

# PORTOFOLIO DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA



## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya,
2. memahami teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.



## Kata Kunci

Portofolio, presentasi



## Peta Konsep



## A. Portofolio

Pada tugas-tugas yang sudah diberikan di bab sebelumnya, setelah kamu mencoba membuat karya gambar, ornamen, desain, dan produk karya kriya, amati lagi hasil tugas dan karyamu. Apakah sudah didokumentasikan dalam bentuk laporan yang tersusun rapi? Apabila belum, susun semua tugas dan hasil karyamu dalam satu dokumen portofolio dan siapkan semuanya untuk mempresentasikan hasil karyamu, kita mengamati lagi hasil tugas-tugas praktik yang sudah dikerjakan. Perhatikan Gambar 8.1 ini. Tugas-tugas yang sudah dikerjakan akan lebih bagus jika diarsipkan dan disusun dalam satu laporan dokumen portofolio. Selanjutnya, kamu bisa berlatih dengan temanmu di kelas untuk menyiapkan presentasi hasil karyamu.



**Gambar 8.1** Berbagai Tugas Karya Dasar-Dasar Desain Seni Kriya

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati 2022

Apakah kamu sudah tahu apa itu portofolio? Portofolio adalah kumpulan dokumen berupa gambar, karya, tulisan yang sudah kamu kerjakan selama proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, bisa diartikan bahwa portofolio merupakan laporan lengkapmu setelah menata suatu dokumen dan hasil karya secara menyeluruh dari aktivitas belajar yang sudah dilakukan. Portofolio dibuat bertujuan untuk mendokumentasikan perkembanganmu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dicapai dengan tuntas.



## Aktivitas 8.1

Jelaskan dengan singkat apa yang sudah kamu pahami tentang hal berikut.

1. Apakah menyusun portofolio penting untukmu? Apakah portofolio bisa untuk mengukur kekurangan dan kelebihan kamu dalam berkarya?
2. Bagaimana cara menyusun arsipatoris/portofolio?
3. Apa manfaat yang kamu peroleh setelah membuat portofolio?

Di era modern yang serbamudah dalam mengakses informasi dan teknologi, portofolio juga diunggah secara *online* dengan menggunakan situs web pribadi dan tersedia untuk siapa saja. Portofolio karya seni kriya merupakan cara yang bagus untuk menampilkan semua karya terbaik dan memamerkan keahlian dan keterampilan yang telah dikembangkan peserta didik selama satu semester atau dalam satu tahun belajarnya. Ketika sudah menjadi seorang desainer di bidang kriya, profesionalisme dan keahlian desainer kriya akan diuji dengan mempresentasikan karyanya kepada klien. Proyek yang dirancang harus melewati persetujuan klien, memastikan bahwa proyek tersebut dapat mengatasi masalah sirkulasi dan ruang dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan mempresentasikan model dengan baik, efektif, dan komunikatif merupakan salah satu skill terpenting seorang desainer.

Menurut Dasim Budimansyah (2002), portofolio adalah kumpulan dari karya siswa yang sengaja dikumpulkan untuk digunakan dalam bukti penilaian prestasi siswa, pengembangan kompetensi siswa, berpikir, bersikap, dan keterampilannya. Portofolio menampilkan pemahaman siswa terhadap materi belajar dan kemampuan siswa mengungkapkan sikap dalam materi tugas dan topik tertentu.

Penilaian portofolio adalah penilaian yang berkelanjutan berdasarkan pengembangan keterampilanmu selama periode waktu tertentu. Informasi dari satu portofolio dapat berupa karyamu tentang

proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh kamu. Penilaian portofolio mencakup hal-hal yang penting, yaitu pengumpulan karya, pemilihan karya yang terbaik, dan penetapan karya yang dipilih untuk portofolio, penentuan tugas (Popham, 1995). Tujuan portofolio diimplementasikan berdasarkan apa yang perlu dilakukan dan siapa yang akan menggunakan portofolio tersebut.

Portofolio dapat digunakan untuk beberapa tujuan dalam penilaian kelas, antara lain seperti berikut.

1. Menghargai perkembangan yang kamu alami.
2. Mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung.
3. Memberi perhatian atas prestasi kerjamu yang terbaik.
4. Merefleksikan kesanggupan mengambil risiko dan melakukan eksperimentasi.
5. Meningkatkan efektivitas proses pengajaran.
6. Bertukar informasi dengan orang tua wali dan guru lain.
7. Membina dan mempercepat pertumbuhan konsep diri positif pada peserta didik.
8. Meningkatkan kemampuan melakukan refleksi diri.
9. Membantu peserta didik dalam merumuskan tujuan.

Penilaian portofolio pada dasarnya ialah penilaian terhadap karyamu selama satu periode untuk suatu mata pelajaran. Pada akhir periode, guru dan peserta didik mengumpulkan dan mengklasifikasikan tugas yang sudah dikerjakan. Berdasarkan informasi perkembangan laporan portofolio tadi, guru dan peserta didik dapat mengevaluasi kemajuan dan keterampilanmu. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan perbaikan diri. Dengan demikian, portofolio dapat menunjukkan keberhasilan akademikmu melalui karyamu, dalam hal ini kemampuan dalam berkarya seni di bidang desain kriya.

Portofolio tidak hanya sekadar kumpulan hasil karyamu, tetapi yang terpenting ialah adanya proses seleksi yang didasarkan pada kriteria tertentu untuk dimasukkan sebagai hasil karya dalam kumpulan tugas (portofolio). Portofolio merupakan kumpulan hasil karyamu dari waktu ke waktu, dalam hal ini hasil karyamu selama satu tahun pelajaran. Koleksi karya tersebut digunakan oleh kamu untuk melakukan refleksi.

Dengan demikian, dalam prosesnya, portofolio merupakan suatu penilaian yang terukur untuk kamu dapat mengenal kekuatan dan kelemahanmu sendiri. Kelemahan-kelemahan tersebut sekaligus dapat digunakan sebagai tujuan proses pembelajaran berikutnya. Kriteria penilaian hasil karya harus jelas dan diterapkan secara konsisten.

Berdasarkan ciri-ciri yang disajikan, penilaian portofolio memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian yang jelas.
2. Berkas/bukti terpilih sebagai bukti pengalaman otentik tumbuh kembang belajarmu.
3. Penilaian terjadi secara periodik dan berkesinambungan.
4. Memungkinkan kamu mengevaluasi dirimu sendiri (*self assessment*).
5. Dapat memadukan hubungan komunikatif dan partisipasi yang harmonis antara guru/sekolah, kamu, dan orang tua/masyarakat.

Berikut ini cara membuat portofolio.

1. Mengumpulkan karya-karya yang sudah selesai kamu kerjakan di materi belajar bab sebelumnya. Di bawah ini contoh dari kegiatan mengumpulkan karya gambar yang sudah dikerjakan.



**Gambar 8.2** Mengelompokkan karya gambar komposisi bidang dan warna karya 2D.

**Sumber:** Kemendikbudristek/Setyowati (2022)

2. Memilah karya yang sudah selesai dan yang belum selesai. Pilahlah karya yang sudah selesai dan belum selesai, berdasarkan persyaratan untuk portofolio sesuai urutan tugas yang sudah dikerjakan selama pembelajaran di bab sebelumnya.



**Gambar 8.3** Ilustrasi siswa yang sedang memilih karya-karya gambar yang sudah dibuat selama pembelajaran.

Berikut karya yang harus terdapat di dalam portofoliomu.

- a. Tugas karya gambar unsur-unsur seni rupa.
- b. Tugas gambar komposisi dari unsur-unsur senirupa.
- c. Tugas karya ornament hias.
- d. Tugas Karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
- e. Tugas karya perspektif dan proyeksi.
- f. Tugas karya gambar manual dan karya secara digital.
- g. Tugas pengembangan desain produk kriya dan prototipe desain kriya.

Format penyusunan gambar karya untuk portofolio contohnya seperti berikut.

Tugas gambar atau foto karya

Logo sekolah  
Nama Sekolah

Tugas Ke: 1  
Mapel: Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Uraian:  
• membuat sketsa  
• membuat pola  
• mewarnai

Nama Siswa:  
Kelas:  
Guru:

### 3. Cara Menyusun Portofolio Desain Kriya

- a. Atur portofoliomu secara rapi, menarik, dan kreatif. Aturlah gambar-gambar tadi menjadi urutan yang tertata sesuai tugas satu per satu, berurutan dari tugas yang pertama hingga tugas yang terakhir.
- b. Tulislah identitasmu, tugas dalam portofoliomu, dan nama identitas sekolah tempatmu belajar.
- c. Perlihatkan karya-karya terbaikmu dan mintalah teman untuk melihat karya gambar kriya yang sudah dikerjakan.
- d. Sertakan artikel tambahan, publikasi ataupun penghargaan yang sudah pernah diperoleh.
- e. Lengkapi portofoliomu dengan narasi singkat, jelas, dan mudah dipahami semua yang melihat dan membaca.
- f. Setelah memilih karya-karya untuk portofolio, gunakan kamera atau kamera HP yang berkualitas bagus untuk memotret karya senimu. Foto setiap hasil karyamu dan ditata dalam bentuk file agar bisa disimpan dengan aman dan bisa sebagai cadangan data jika karya asli rusak. Potretlah karya tugas kriya yang sudah dikerjakan lalu susun dan urutkan satu per satu. Pastikan foto dengan resolusi yang berkualitas tinggi agar foto-foto terlihat jelas secara daring.



**Gambar 8.4** Peserta didik sedang memfoto karya portofolio.

## B. Presentasi

Presentasi adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menyampaikan informasi di depan banyak orang atau audiensi sebagai bentuk komunikasi dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan proyek kerja. Presentasi biasanya dilakukan di kelas, di perkuliahan, dan di tempat kerja atau kantor. Peserta didik biasanya mendapatkan tugas untuk mempresentasikan materi yang sudah dikerjakan kepada teman sekelasmu. Presentasi yang kamu sampaikan di depan kelas bertujuan agar kelas menjadi hidup dan kamu menjadi aktif dan tertarik mengikuti materi pembelajaran. Dalam kegiatan presentasi, ada diskusi dan tanya jawab antara kamu yang sedang menyampaikan presentasi dan temanmu di kelas sebagai audiensi. Media yang digunakan dalam presentasi di dalam kelas, yaitu komputer/laptop, proyektor, papan proyektor, dan produk karya yang sudah disusun dalam bentuk portofolio.

Sonia Cerezo dari Sonia Career lewat Forbes menyampaikan bahwa portofolio yang tertata dengan baik pada seseorang yang berhasil memamerkan bentuk karya terbaiknya kepada semua orang. Karya yang tertata dengan baik dan terdokumentasi dengan rapi bisa dibuat dalam berbagai format yang mudah diakses di saat ini, seperti dengan *website*, *youtube*, *podcast*, dan sebagainya, dimana semua orang bisa melihat proses berkarya yang sudah diciptakan.

Kemudahan media yang bisa diakses menjadi jalan melatih kreativitas dan mengasah keterampilan. Kemudahan itu juga membantu dalam mengeksplorasi kreativitas dalam membuat portofolio yang unik, bagus, dan berbeda dari orang lain. Kreativitas yang makin terasah dibuat portofolio yang baik, dan selalu ditingkatkan secara konsisten akan membantu dalam mencapai karier di bidang kriya nantinya. Portofolio yang sudah dibuat memudahkan dalam mencari pendidikan di jenjang yang lebih tinggi dan dalam mencari pekerjaan nantinya.

## 1. Memahami Presentasi Produk Kriya

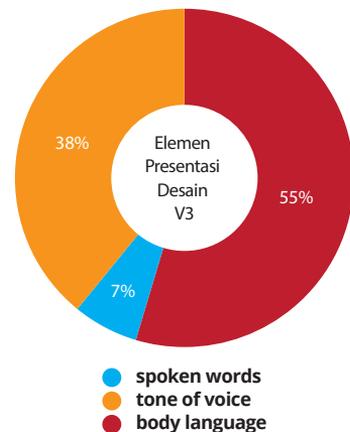
Presentasi produk melibatkan semua elemen dalam diri kita. Saat presentasi desain, fisik dan mental bekerja, demikian pula otak dan anggota tubuh. Semuanya mengarah pada tiga komponen atau elemen presentasi desain, yakni vokal, verbal, dan visual (V3). Berikut ini uraiannya agar kamu sukses berbicara di depan umum atau klien terkait presentasi desain.



**Gambar 8.5** Presentasi dan Komunikasi

Sumber: Heri Hermawan (2022)

Formula V3 ini dikemukakan Albert Mehrabain dalam *3V of Communication*. Dia menjelaskan, dalam komunikasi, termasuk komunikasi presentasi desain, minimal ada tiga hal yang harus dioptimalkan dan menjadi modal dasar pada saat melakukan presentasi desain, yaitu: *voice* (suara/vokal), verbal (kalimat/kata-kata), dan visual (penampilan/bahasa tubuh). *Three V's (Visual, Vocal, and Verbal)* ini, menurut studi Albert Mehrabian (1980), terdiri atas 55% Visual, 38% Vocal, dan 7% Verbal. Artinya, faktor paling besar dalam menentukan efektivitas komunikasi ialah visual, lalu vokal. Verbal (kalimat/kata-kata) hanya berperan 7 persen.



**Gambar 8.6** Elemen Presentasi Desain V3

Sumber: Romeltea.com/Albert Mehrabain (2022)

## 2. Elemen Presentasi Desain

Pembicara yang baik memiliki vokal atau suara yang bagus, kata-kata atau verbal yang tepat, dan visual tampilan yang menarik. Vokal nada suara yang baik ialah terdengar, jelas, halus, nadanya pas, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Vokal yang baik dihasilkan dari teknik vokal agar suaranya terdengar jernih dan enak didengar. Aspek verbal mengacu pada pilihan kata dan frase (verbal) pembicara, termasuk bagaimana cara mengucapakan. Visualitas mengacu pada penampilan pembicara, yaitu postur dan gerak tubuh. Penampilan visual pembicara meliputi busana pakaian yang dikenakan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh.

### a. Vokal

Vokal (*voice*, suara) ialah suara yang dikeluarkan saat mengucapkan kata-kata. Secara bahasa, vokal artinya mengenai suara, bunyi bahasa, serta berani mengemukakan pendapat dan berani bersuara (mengkritik dan sebagainya). Dalam komunikasi, termasuk presentasi desain, elemen vokal berperan sebesar 38% dalam keberhasilan presentasi desain. Kesalahan vokal dapat membuat ketidaknyaman audiensi dan kesalahpahaman.

Vokal yang baik meliputi intonasi tegas, tepat, dan enak didengar. Seorang pembicara harus menerapkan teknik vokal sebagai berikut.

- 1) *Intonasi*: tinggi rendahnya suatu nada pada kalimat yang memberikan penekanan (*stressing*) dalam kata-kata tertentu di suatu kalimat.
- 2) *Artikulasi*: kejelasan pengucapan huruf demi huruf, kata demi kata, dan kalimat demi kalimat.
- 3) *Aksentuasi*: aksen dalam berbicara/gaya bicara; berkaitan dengan penekanan terhadap kata atau kalimat penting dalam pembicaraan.
- 4) *Tone*: nada suara yang tidak datar (monoton), variasi, cepat-lambat, dan rendah-tinggi berkisar pada nada Do, Re dan Mi. Suara pembicara harus terdengar jelas oleh peserta yang duduk di kursi paling belakang.

- 5) *Power*: kekuatan suara harus tepat, sesuai dengan kata yang diucapkan. Variasi *power* mempertimbangkan sifat acara, ruangan (*indoor/outdoor*), serta kualitas *soundsystem*.
- 6) *Timbre*: warna suara. Suara yang ekspresif akan sangat mudah memengaruhi pendengar.
- 7) *Speed/tempo*: kecepatan berbicara menyesuaikan dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan.
- 8) *Volume*: kebulatan suara dan nada suara.
- 9) *Napas*: pernapasan yang dianjurkan untuk kegiatan presentasi desain ialah pernapasan diafragma agar suara yang dihasilkan lebih dalam, *power* lebih kuat, dan lebih terasa nikmat untuk didengarkan layaknya suara emas penyiar radio.
- 10) *Vibrasi*: proses menciptakan getaran-getaran halus pada suara.
- 11) *Phrasing*: jeda. Pembicara harus mampu menempatkan koma atau tidak pada tempat yang tepat dan saat yang tepat.
- 12) *Stressing*: tekanan makna ataupun tekanan kata.
- 13) *Infleksi*: lagu kalimat, meliputi naik, menggantung, turun. Hindari lagu kalimat yang monoton dan berulang (*redundancy*).

Vokal yang baik otomatis akan lahir dari hasil latihan pernapasan, olah vokal. Faktor terpenting ialah penguasaan materi atau pemahaman yang baik atas materi yang disampaikan.

## b. Verbal

Verbal adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kalimat atau kata (terkait dengan kata atau berupa kata). Secara bahasa, kata kerja dari bahasa Latin *verbum* berarti kata (kata). Verbal juga berarti “diucapkan” dan “kata demi kata”. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol verbal. Komunikasi verbal terbagi menjadi dua, yaitu: komunikasi lisan (berbicara dan mendengarkan) dan tertulis (menulis dan membaca). Dalam presentasi desain, komunikasi lisan secara alami terjadi dalam bentuk berbicara dan menulis, mengungkapkan beberapa kata dan frasa.

### c. Visual

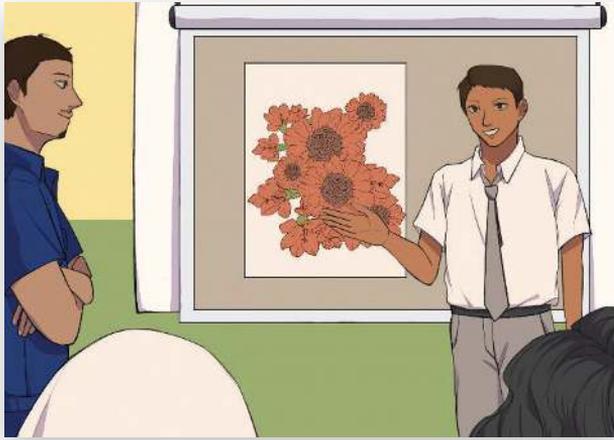
Visual berarti apa yang terlihat, terlihat oleh mata. Semuanya berkaitan tentang penampilan, mulai dari sikap, gerak tubuh, pakaian yang digunakan, hingga presentasi slide dan produk yang disajikan kepada audiens. Komponen visual memengaruhi keberhasilan presentasi desain hingga 55% atau lebih..

Dalam presentasi desain, visual mencakup komunikasi non-verbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, penampilan pribadi, slide presentasi, karya seni dan hal-hal lain yang dapat dilihat oleh penonton secara visual. Komponen ini sangat penting karena audiensi dapat menilai kamu bahkan sebelum kamu berbicara. Pakaian yang rapi, bersih serta jenis dan warna menjadi pusat perhatian audiensi yang melihat. Bahasa tubuh memperkuat pesan atau informasi yang disampaikan.

## 3. Berlatih dalam Presentasi

Sebelum melaksanakan presentasi di depan kelas, ada baiknya kamu berlatih dahulu mempresentasikan portofolio yang sudah dibuat. Untuk bisa menampilkan presentasi yang baik dan menarik audiensi, kamu bisa melakukan persiapan latihan terlebih dahulu. Dengan persiapan yang matang, presentasi yang dibawakan akan jadi terstruktur. Berikut yang bisa dilakukan.

- a. Berlatihlah memperlihatkan portofoliomu. Jika kamu memiliki kesempatan untuk memperlihatkan portofolio secara langsung, penting untuk berlatih mengulasnya. Caranya dengan menambahkan narasi yang menjelaskan setiap karya yang sudah dibuat dan bagaimana kamu dapat mengomunikasikan karya portofoliomu dengan menerapkan teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.



**Gambar 8.7** Peserta didik yang belajar mempresentasikan portofolio di kelas.

Berlatihlah mempresentasikan portofolio hingga lancar dalam menyampaikan hasil karyamu.

- b. Mintalah masukan dan saran yang positif setelah menyelesaikan portofoliomu. Mintalah seorang guru pembimbing di kriya atau teman untuk melihat portofoliomu yang sudah selesai, dengan mencatat mengenai pengaturan, tema, format, dan karya jadi yang telah kamu pilih.
- c. Perbaiki dan lengkapi portofoliomu secara rutin. Bahkan, jika sudah mengumpulkan tugas portofolio kepada guru pembimbing, bersiaplah selalu untuk memperbarui dan merevisi portofoliomu dengan karya yang lebih baru dan lebih baik, untuk meningkatkan kualitas dalam berkarya kriya.

#### 4. Manfaat Presentasi

Kamu sudah mencoba menyampaikan hasil karya portofoliomu dan mempresentasikannya di depan kelas dengan memberikan informasi yang jujur dan teliti. Berikut ini manfaat dari presentasi.

- a. Sarana dalam menyampaikan portofolio karyamu.
- b. Media dalam menjabarkan sebuah materi pelajaran di sekolah maupun dari suatu proyek kerja.
- c. Media menyampaikan pendapat dan gagasan ide.

- d. Memiliki kesan lebih eksklusif dengan menggunakan alat presentasi yang profesional.
- e. Audiensi secara umum akan lebih jelas menerima materi yang disampaikan dengan melihat adanya gambar pada presentasi itu sendiri.
- f. Sarana memupuk mental dan rasa percaya diri untuk berbicara di depan orang lain.



## Aktivitas 8.2

Buatlah portofolio virtual. Walaupun memiliki portofolio dalam bentuk fisik merupakan hal yang praktis, memiliki salinan virtual dari portofolio kamu akan membantu saat harus menyerahkan portofolio secara daring, yang kemungkinan adalah hal yang harus dilakukan untuk sebagian besar penyerahan portofolio. Pilihlah karya-karya tugas dan potret satu per satu dengan baik. Sertakan juga slide presentasi karyamu untuk memudahkan dalam menyampaikan laporan portofolio yang sudah dikerjakan.

Langkah-langkah dalam menyusun portofolio karya kriya.

- ➔ Potret karya yang sudah dikerjakan satu per satu.
- ➔ Susun secara urut disertai narasi setiap tugas yang sudah dikerjakan.
- ➔ Buatlah *slide* presentasi dari hasil menyusun portofolio yang sudah jadi.
- ➔ Simpan file yang sudah dibuat di komputer, laptop, flasdisk, atau di Google Drive.
- ➔ Siapkan file untuk dipresentasikan.
- ➔ Buat kesimpulan dari presentasi dan hasil diskusi.



## Aktivitas 8.3

Setelah kamu menyusun tugas-tugas karya dalam portofolio yang sudah tersusun rapi, ayo presentasikan portofolio karyamu di depan kelas.

1. Presentasikan di hadapan teman-teman yang lain serta diskusikan.
2. Buat kesimpulan dari presentasi dan hasil diskusi.



## Uji Kompetensi

**Jawablah soal-soal di bawah ini.**

1. Jelaskan pengertian portofolio!
2. Apa manfaat dari membuat portofolio?
3. Jelaskan langkah-langkah dalam menyusun portofolio karya kriya dengan baik!
4. Apa saja manfaat dari presentasi portofolio yang sudah kamu buat?
5. Apa saja media yang kamu perlukan untuk presentasi di dalam kelas?



## Pengayaan

Ayo, untuk menambah wawasanmu tentang pentingnya portofolio, simak artikel narasi yang ada pada link di samping.



**QR  
Code**



<https://glints.com/id/lowongan/manfaat-portofolio/#.Y70YiHZBy3A>

Berikut pengayaan presentasi untuk menambah wawasanmu.



QR  
Code



[https://www.canva.com/id\\_id/membuat/presentasi/](https://www.canva.com/id_id/membuat/presentasi/)



## Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, Portofolio dan Presentasi Desain dan Produksi Kriya dengan membuat portofolio tugas karya yang disusun dengan urut dan rapi. Kesemuanya harus dilakukan dengan teliti sehingga diharapkan dapat menghasilkan sebuah laporan portofolio yang baik dan bisa mempresentasikan laporan portofolio secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

Berilah tanda (✓) yang sudah kamu kerjakan pada pernyataan yang paling sesuai di bawah ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya		
2	Memaham teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.		
3	Mampu membuat portofolio yang tersusun dengan baik dan mempresentasikan laporan portofolio secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya		

# Glosarium

adiluhung	tinggi mutunya
analogus	percampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
applied art	seni rupa terapan/terpakai/terikat ( <i>applied art</i> ), seni rupa yang tercipta untuk kegunaan dan fungsi praktis tertentu selain dari keindahannya.
asimetri	perpaduan unsur-unsur di bagian kiri tidak sama dengan bagian kanan.
apresiasi	kesadaran terhadap nilai-nilai seni, penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu karya.
artistik	mempunyai nilai seni, bersifat seni
arsir	teknik goresan atau garis-garis pada suatu gambar untuk menyakan gelap terang.
bentuk geometris	bentuk yang dibuat secara beraturan
cecek	titik
bentuk organis	bentuk-bentuk yang dikenal ada di alam semesta.
dekorasi	menghias
dimensi	matra, aspek dalam ruang pada seni dan kriya.
dinamis	cepat bergerak, mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dsb.
desain	kerangka bentuk; rancangan; motif
design brief	ringkasan proyek yang berisi informasi-informasi paling penting yang akan dibutuhkan selama proses pembuatan desain dan produksi kriya.
eksplorasi	penjelajahan terhadap sesuatu, untuk menemukan hal-hal yang baru dari apa yang dijelajahi itu.
ekspresi	ungkapan pikiran dan perasaan terefleksi dalam karya seni.
ergonomis	berkaitan dengan efisiensi keselamatan dan kenyamanan kerja.

estetik	berkaitan dengan nilai keindahan berdasarkan norma-norma kemanusiaan, kehidupan sosiokultural, dan menyangkut tempat serta waktu.
ekspresi	ungkapan jiwa; ungkapan gagasan atau maksud
etnis	etnik. Bertalian dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, bahasa, dan sebagainya.
fine art	seni yang menghasilkan karya yang hanya memperhatikan unsur estetika dengan sepenuhnya mengabaikan fungsi praktis/pakai karya tersebut.
fractal art	sebuah seni yang mengolah fragmen berbentuk geometris yang dapat dipecah menjadi lebih kecil dengan bentuk yang relatif sama atau serupa.
harmonis	keselarasan, kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. Berbagai unsur dan prinsip dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat.
handle	pegangan, tangkai ataupun gagang yang dipasang pada pintu rumah, pintu jendela, pintu almari ataupun laci.
hue	nama warna
ilusi	angan-angan, khayal
intensitas	keadaan (tingkatan, ukuran) : kuatnya; hebatnya; geloranya, dsb.
imajinasi	gambar dalam pikiran
isu	masalah yang dikedepankan (untuk ditanggapi dan sebagainya).
kerajinan	barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan, perusahaan (kecil) yang membuat; barang-barang sederhana, biasa mengandung unsur seni; pekerjaan tangan (bukan mesin).
kini	pada waktu ini; sekarang ini: keadaan kini atau sekarang
komplementer	berhadapan, warna yang berhadapan dalam lingkaran warna.
komposisi	susunan yang memperhitungkan beberapa persyaratan seperti kesatupaduan, keseimbangan, irama dan sebagainya demi tercapainya nilai artistik dan estetika.
kreatif	penuh daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan.

kuno	lama (dari zaman dahulu)
makrame	1. bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai; 2. kerajinan tangan simpul-menyimpul dengan menggunakan berbagai macam benang
menyungging	mengecat dengan warna yang bertingkat.
monokromatis	mempunyai satu warna, satu panjang gelombang.
motif	pola; corak – <i>ia mempunyai kain batik motif parang.</i>
ngrawit	halus
organis	bentuk menyerupai makhluk hidup, struktur tidak teratur
perakitan	hasil merakit; sesuatu yang dirakit; kesatuan berbagai komponen
perspektif	cara atau prinsip menggambarkan suasana tiga dimensi
presentasi	kegiatan yang dilaksanakan untuk menyampaikan informasi di depan banyak orang atau audiensi sebagai bentuk komunikasi dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan proyek kerja. Presentasi biasanya dilakukan di kelas, di perkuliahan dan di tempat kerja atau kantor
portofolio	kumpulan dari karya siswa yang sengaja dikumpulkan untuk digunakan dalam bukti penilaian prestasi siswa, pengembangan kompetensi siswa, berpikir, bersikap dan keterampilannya.
profesi	bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu
proporsi	perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda/susunan, misalnya proporsi tubuh manusia dibandingkan dengan ukuran kepala, menurut mode digambarkan tubuh manusia 9 x ukuran kepala manusia.
prototype	model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang disajikan sebelumnya. Dalam bidang desain dan produksi kriya, prototipe dibuat dalam rangka untuk menguji coba rancangan produk terkait pemilihan bahan, bentuk, warna, ukuran serta konstruksi dari desain sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses produksi yang sesungguhnya.

proyek	rencana pekerjaan dengan sasaran khusus (pengairan, pembangkit tenaga listrik, dan sebagainya) dan dengan saat penyelesaian yang tegas.
revolusi	perubahan yang cukup mendasar dalam suatu bidang.
ritme	kesan mengasyikkan yang timbul dari pengamatan terhadap suatu susunan/komposisi, yang menambah panduan dari unsur-unsur yang berdampingan pada bagian satu ke bagian lain.
simulasi	metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan.
sketsa	gambar hanya dengan garis atau goresan yang mengandung unsur bentuk.
teknik	pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri: cara (kepandaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni; metode atau sistem mengerjakan sesuatu.
tekstur	sifat permukaan bahan yang dapat dirasa dan diraba.
uji	percobaan untuk mengetahui mutu sesuatu (ketulenan, kecakapan ketahanan, dan sebagainya)
universal	umum

# Daftar Pustaka

- Agung Suryahadi. *Seni Rupa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta. 2013.
- Agus Riyanto. *Jambu Mete Sebagai Unsur Hias Pada Almari Buku*. Jepara. Sekolah Tinggi Teknologi Dan Desain Nahdlatul Ulama STTDNU. 2012
- Agus Sachari. *Seni Desain dan Teknologi Antara Konflik dan Harmoni*. Jakarta: Nova. 1987.
- Alan Pipes. *Foundations of Art and Design*. London: Laurence King Publishing Ltd. 2003.
- Bagas, Prasetyo W. *Evaluasi Ergonomi dalam Desain*. Surabaya: Proceeding Seminar Nasional Ergonomi, Jurusan TI – ITS. 2000
- Bangun dkk. *Buku Seni Budaya SMK/MA/SMA/MAK Kelas IX Semester I*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2014.
- Budimansyah, Dasim. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Biologi*. Bandung: PT Gasindo. 2002
- Catri Sumaryati. *Dasar-Dasar Desain 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013.
- Ching, F.DK.. *Interior Design Illustrated*. New York: Von Nostrand Reinhold Company.1987.
- Dewantara Ki Hadjar. *Bagian II Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa. 1994
- Dick Hartoko. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.1986.
- Feldman, Edmund Burke. *Art As Image and Idea*. Englewood Cliffs, Prentice-Hall, INC. 1967.
- Guntur. “Ornamen” Sebuah Pengantar, Surakarta, Penerbit P2AI STSI Surakarta dengan STSI Pres Surakarta, 2004
- Hartoko. *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2015.
- Hendar Suhendar & Edy Waluyo. *Desain Produk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018
- Holt, Knut. *Product Innovation Management*. London: Butterworths. 1983.
- <https://serupa.id/>. *Seni Rupa Terapan: Pengertian, Fungsi, Jenis, Unsur Dan Contohnya*. <https://www.gramedia.com/literasi/seni-rupa-terapan/>. 2022
- <https://travel.okezone.com/read/2020/10/14/408/2293507/7-sentra-kerajinan-tangan-khas-indonesia-jadi-destinasi-wisata>
- <https://www.gramedia.com>. *Seni Kriya: Pengertian, Sejarah, Fungsi*. <https://www.gramedia.com/literasi/seni-kriya/>. 2022

- Jones, J. Christopher. *Design Methods, Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd. (1992)
- Kartika, Dharsono Sony. “*Seni Rupa Modern*” Bandung, Rekayasa Sains, 2004
- Kuntari E, Tri Suerni dan FX Supriyono. *Bahan Ajar Manajemen Desain*. Yogyakarta: P4TKSB. 2010.
- Kusmadi, “*Seni Kriya Dalam Kehidupan Manusia*” dalam Jurnal Kriya Seni ORNAMEN, Volume 7, No. 1, Januari 2010, ISI Surakarta.
- Lufiani, A. *Ekspansi Kriya pada Ruang Publik di Yogyakarta*. Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2022.
- Miner, John, B. *Theories of Organizational Behavior*. USA: The Dryden Press Hinsdale, Illinois. 1980.
- NetMBA (2002-2003) *Maslow’s Hierarchy of Needs*. Internet Center for Management and Business Administration, Inc <http://www.netmba.com>. Diakses Juni 2003.
- Parjiyah, Syamsudin. 2011. *Desain Produk dan Portofolio*. Diklat Peningkatan Produktif PTK Seni dan Budaya Seni Rupa dan Kriya. PPPPTK Seni Budaya Yogyakarta.
- Parjiyah, Syamsudin. *Desain produk dan Portofolio*. Diklat Peningkatan Produktif PTK Seni dan Budaya Seni Rupa dan kriya. PPPPTK Seni Budaya Yogyakarta. 2011
- Read, Herbert. *The Meaning of Art*. London: Faber & Fabe. 1968.
- Saxton, Collin. *Art School*. London: McMilan. 1981.
- Smith, Stan Anatomy. *Perspective and Composition for The Artist*. New York: Watson-Guption Publication. 1984.
- Soedarso SP. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1993.
- Sudarmadji et.al. *Apresiasi Seni*. Jakarta: Badan Pelaksana Pembangunan Proyek Ancol, PT. Pembangunan Jaya. 1985.
- Sumohardjo, Jakob. “*Filsafat Seni*” Bandung Penerbit ITB, 2000
- Tholip. *Pengembangan Produk Pada Industri Kriya Melalui Pendekatan Manajemen Desain*. Bandung: ITB. 2007.
- Timbul Raharjo. *Globalisasi Seni Kerajinan Keramik Kasongan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2009.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. *Penilaian Portofolio*. Pusat penilaian Pendidikan Jakarta. 2019
- Widjiastuti, Risdwi Soenoe. *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya*. Quantum Book. 2022
- [www.binaracademy.com/blog/apa-itu-usability-testing](http://www.binaracademy.com/blog/apa-itu-usability-testing)
- [www.detik.com](http://www.detik.com). pengertian-seni-lengkap-dengan-perannya-dalam-kehidupan-manusia. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5987732/pengertian-seni-lengkap-dengan-perannya-dalam-kehidupan-manusia>. 2017
- [www.glints.com/id/lowongan/manfaat-portofolio/#.Y70YiHZBy3A](http://www.glints.com/id/lowongan/manfaat-portofolio/#.Y70YiHZBy3A)

- [www.kompas.com/skola/read/2021/06/28/150522769/tahap-tahap-kegiatan-desain-produk](http://www.kompas.com/skola/read/2021/06/28/150522769/tahap-tahap-kegiatan-desain-produk)
- [www.sangsemutkecil.wordpress.com](http://www.sangsemutkecil.wordpress.com), Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan Desain Produk. [www.sangsemutkecil.wordpress.com/2016/10/12/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-desain-produk-2/](http://www.sangsemutkecil.wordpress.com/2016/10/12/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-desain-produk-2/). 12 Oktober 2022
- [www.sumber.belajar.kemdikbud.go.id](http://www.sumber.belajar.kemdikbud.go.id). Teknik Menggambar ragam hias. <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik5.html>. 2021.
- [www.tirto.id](http://www.tirto.id). Menggambar-ragam-hias-pengertian-motif-dan-teknik-membuatnya. <https://tirto.id/menggambar-ragam-hias-pengertian-motif-dan-teknik-membuatnya-gjh2>. 2021.
- Yogi Anggraena, dkk. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022
- Yudoseputro, Wiyoso. Pengantar Wawasan Seni Budaya, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993.
- Zuhdi, B Muria. Kriya Melintasi Zaman Penegrtian dan Perkembangan Konsep Kriya. [Staff.uny.ac.id](http://Staff.uny.ac.id). 2009.

## Daftar Sumber Gambar

- <http://digilib.isi.ac.id/8504/1/BAB%20I.pdf>
- <http://www.ocw.upj.ac.id/files/Slide-PRO307-PRO307-Slide-10.pdf>
- <https://bali.tribunnews.com/2021/10/07/89-karya-dipamerkan-hmj-kriya-isi-denpasar-dari-keramik-hingga-tatah-kulit-sapi/>
- <https://www.sehataqua.co.id/reduce-reuse-recycle-adalah/>
- <https://www.internationalanimalrescue.or.id/mengenal-konsep-3r-reduce-reuse-dan-recycle/>
- <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- <https://jooinn.com/fractal-art-5.html>
- <https://journal.uny.ac.id>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/?s=wayang>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/seni-lukis-kaca-cirebon/>
- <https://metroandalas.co.id/8-aplikasi-untuk-menggambar/marno>
- <https://news.unair.ac.id/2021/05/07/perubahan-iklim-gejala-insomnia-dan-kesehatan-mental-di-25-negara/?lang=id>
- <https://noeny-craft-food.business.site/>

# Indeks

## A

adiluhung 55  
analogus 163, 164, 166, 167  
applied art 146  
arsir 219  
artistik 60, 193, 225, 267

## B

bentuk geometris 159, 172

## C

cecek 155, 266

## D

dekorasi 62, 94, 133, 144, 203  
desain iv, 1, 2, 3, 8, 9, 11, 15,  
18, 20, 22, 24, 28, 29, 30,  
33, 37, 39, 51, 52, 54, 55,  
57, 59, 60, 65, 67, 68, 72,  
77, 78, 80, 81, 83, 84, 91,  
92, 96, 97, 98, 99, 100,  
103, 105, 110, 111, 112,  
113, 114, 115, 116, 117,  
119, 121, 122, 123, 124,  
125, 126, 127, 128, 129,  
130, 136, 137, 138, 139,  
140, 141, 142, 144, 145,  
146, 147, 148, 149, 150,  
151, 153, 155, 156, 157,  
158, 160, 161, 163, 168,  
169, 170, 172, 174, 175,  
176, 182, 183, 185, 200,  
201, 210, 218, 219, 220,  
221, 222, 224, 225, 228,  
229, 230, 231, 232, 238,  
243, 244, 246, 247, 250,  
251, 253, 255, 258, 259,  
260, 261, 265, 266, 268

design brief 230, 246  
dimensi 81, 120, 121, 142, 144,  
145, 146, 147, 148, 149,  
150, 151, 152, 158, 159,  
161, 177, 182, 196, 197,  
198, 199, 200, 201, 204,  
206, 207, 210, 218, 221,  
244, 255, 268  
dinamis 125, 126, 129, 146,  
155, 174

## E

eksplorasi 9, 58, 91, 92, 106,  
168, 243  
ekspresi 29, 30, 118, 121, 122,  
123, 133, 157, 259, 261  
estetik 30, 132, 144, 156, 157,  
225, 267  
etnis 30

## F

fine art 146, 267  
fractal art 38

## H

handle 118, 267  
harmoni 119, 120, 155, 164,  
171, 175, 219  
hue 164

## I

illusi 267  
imajinasi 122, 136, 157, 232  
intensitas 17, 41  
isu 22, 28, 52

## K

kerajinan 3, 9, 29, 30, 60, 67,  
73, 74, 99, 131, 132, 135,  
137, 144, 186, 225, 227,  
228, 229, 230, 236, 237,  
247, 268

kini 22, 52, 267

komplementer 163, 167

komposisi 66, 124, 160, 163,  
164, 167, 168, 172, 200,  
254, 255, 269

kreatif iv, 2, 12, 18, 20, 22, 24,  
25, 26, 34, 46, 51, 52, 57,  
59, 87, 99, 103, 114, 123,  
126, 128, 129, 139, 142,  
147, 218, 224, 225, 228,  
231, 232

kuno 22, 23, 52, 239

## M

makrame 143, 144, 268

menyungging 68

motif 38, 65, 66, 71, 78, 94,  
147, 155, 173, 186, 187,  
190, 191, 227, 236, 268

## O

organis 158, 159, 191, 196, 266

## P

perakitan 10, 53, 73, 75, 77, 93  
perspektif 142, 177, 178, 179,  
181, 182, 183, 184, 185,  
198, 199, 200, 218, 255

portofolio 250, 251, 252, 253,  
254, 255, 256, 257, 261,  
262, 263, 264, 265

presentasi 58, 78, 79, 80, 81,  
86, 87, 88, 89, 90, 91, 94,  
96, 105, 107, 108, 111,  
151, 168, 176, 250, 257,  
258, 259, 260, 261, 262,  
263, 264, 265

profesi 98, 99, 100, 103, 112,

113, 114, 124

proporsi 194, 219, 220, 268

prototype 243

proyek 56, 98, 99, 104, 105,  
106, 107, 108, 109, 112,  
113, 114, 230, 231, 252,  
257, 262, 266, 268

## R

ritme 175

## S

simulasi 98, 112, 114

sketsa 60, 82, 85, 103, 157, 195,  
201, 205, 208, 220, 256

## T

teknik 8, 23, 27, 28, 38, 44, 57,  
61, 62, 64, 65, 66, 67, 69,  
70, 71, 72, 76, 81, 88, 91,  
92, 93, 94, 122, 132, 133,  
144, 146, 157, 159, 160,  
161, 193, 194, 198, 199,  
219, 220, 221, 229, 236,  
238, 244, 250, 259, 261,  
265

tekstur 153, 160, 161, 169, 199,  
216, 220

## U

universal 57, 122, 123, 269

# Profil Penulis



Nama Lengkap : Hendar Suhendar, S.Pd., M.Ds.  
Email : h.suhendar120670@gmail.com  
Instansi : SMKN 1 KALASAN  
Alamat Instansi : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman,  
DIY 55571  
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Staf Pendidik di SMKN 1 KALASAN
2. Guru Pamong Program PPG UNY (Pendidikan Profesi Guru)

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S-1 Pendidikan Seni Kerajinan, FPBS IKIP Yogyakarta, Lulus 1997
2. S-2 DESAIN, FSRD-ITB Bandung, Lulus 2006

## **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Mengenal Keindahan Ragam Hias Bordir Tasikmalaya
2. Desain Tenun 2018
3. Desain Produk Kriya Tekstil 2019

## **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Integrasi Ragam Metode Pembelajaran untuk meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Siswa 2009
2. Integrasi IPTEK-IMTAQ dalam Pembelajaran 2012
3. Kunjungan Industri sebagai Strategi Peningkatan Prestasi belajar Siswa dalam Menggambar Ornamen 2019
4. Budaya Lokal Yogyakarta Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Desain Ornamen Batik (Kreatifitas Siswa SMKN 1 Kalasan dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Batik ) 2021

# Profil Penulis



Nama Lengkap : Heri Hermawan, S.T.  
Email : rifalu@gmail.com  
Instansi : SMKN 3 Tasikmalaya  
Alamat Instansi : Jl. Tamansari Gobras No. 100 Km. 5 Kel. Mulyasari  
Kec. Tamansari Kota Tasikmalaya – Jawa Barat  
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Guru di SMKN 3 Tasikmalaya
2. Asesor pada LSP P1 SMK Skema Sertifikasi Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

Sarjana Teknik (S.T) Desain Produk Industri, ITS Surabaya, 2010

## **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya, 2022

## **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Pengembangan Keterampilan Produktif Kriya Kulit dan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), 2018

# Profil Penulis



Nama Lengkap : Setyowati, S.Sn., M.Sn.  
Email : watisetyo2@gmail.com  
Instansi : SMKN 3 KASIHAN Yogyakarta/SMSR Yogyakarta  
Alamat Instansi : Jln PG Madukismo Bugisan Yogyakarta, 55182  
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Staf Pendidik di SMKN 3 KASIHAN Yogyakarta
2. Guru Pamong Program PPG UNY (Pendidikan Profesi Guru)

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S1: Seni Rupa- Kriya Seni Fakultas Senirupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta. Lulus 2001
2. S2: Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Lulus 2022

## **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Modul Bahan Ajar Batik. 2017
2. Puisi Rupa, Rupa Puisi. Tonggak Pustaka. 2021

## **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Karakter wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi Wara Sembadra, dan Dewi Srikandi Sebagai Inspirasi Berkarya Batik Fashion. 2021
2. Tokoh wayang Perempuan Gaya Yogyakarta Sebagai Inspirasi Karya Batik Busana Kasual Remaja Putri Trend 2021-2022. 2022

# Profil Penelaah

Nama Lengkap : Triyanto S.Sn., M.A.  
Email : triyanto@uny.ac.id  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi : Jl. Colombo No.1, Karangmalang, Sleman,  
Yogyakarta 55281  
Bidang Keahlian : Desain Kriya

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Dosen Program Studi D4 Tata Busana Fakultas Vokasi UNY
2. Koordinator Program Studi D3 2016-2018
3. Koordinator Program Studi D4 2019-2023
4. Kepala Departemen Tata Boga Busana dan Rias Kecantikan 2023

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. SD Negeri Kasongan 1986
2. SMP Negeri Tamantirto 1989
3. SMA Negeri Sewon 1992
4. S1 Kriya Seni ISI Yogyakarta 1997
5. S2 Pengkajian Seni Rupa UGM 2008

## **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Aneka Aksesoris dari Tanah Liat 2010
2. Eksistensi Kebaya dari Masa ke Masa 2013
3. Mendesain Aksesoris Busana 2012
4. Visual Merchandiser 2017
5. Desain Elementer Fashion 2020
6. Komunikasi Bisnis 2022

# Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Alvi Lufiani, M.F.A  
Email : alufiani@isi.ac.id  
Instansi : Fak. Seni Rupa ISI Yogyakarta  
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Kriya

## Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Tetap di Jurusan Kriya, FSR ISI Yogyakarta
2. Dosen Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
3. External Examiner College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Malaysia
4. Dosen Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan (PPG Daljab) Kemdikbud Angkatan I th 2021

## Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Doktor (Dr) Ilmu Seni Rupa dan Desain, ITB 2020
2. Master of Fine Art (M.F.A) Metalsmithing and Jewelry, University of Oregon, USA 2009
3. Sarjana Seni (S.Sn) Kriya Logam 1996

## Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2021 Crafting History pada Penciptaan Perhiasan Kontemporer
2. 2020 Estetika karya Kriya Timbul Raharjo di Ruang Publik Yogyakarta
3. 2018 Kriya pada Seni Ruang Publik di Yogyakarta.
4. 2015 Motif Batik Pakualaman Sebagai Referensi Penciptaan Perhiasan Perak Berbasis Kearifan Lokal
5. 2014 Batuan Lokal Pacitan (Druzy) Pada Penciptaan Perhiasan Perak Inovatif

# Profil Editor

Nama Lengkap : Christina Tulalessy  
*Email* : nonatula6@gmail.com  
Instansi : Praktisi  
Alamat Instansi : Bekasi  
Bidang Keahlian : Penyuntingan, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Pusat Perbukuan s.d. 2010
2. Pusat Kurikulum s.d.purnatugas 2022
3. Penyunting lepas

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S1: Busana IKIP Jakarta: selesai 1988
2. S2:PEP UHAMKA Jakarta: selesai 2006
3. S3:PEP UNJ Jakarta: selesai 2017

## **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

PTK: Apa, Mengapa, Bagaimana 2021

# Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Andini Aulia Shakina  
Email : andiniaulia513@gmail.com  
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia  
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota  
Bandung, Jawa Barat 40154  
Bidang Keahlian : Ilustrasi

## **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Clean-up and Colorist Artist di Kolam susu studio
2. Freelance Illustrator
3. Intern Illustrator di Kemendikbudristek

## **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. SMK N 7 Jakarta (2015-2018)
2. Universitas Pendidikan Indonesia (2019-2023)

# Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhammad Nichal Zaki  
E-mail : nichal.zaki@gmail.com  
Instansi : Praktisi  
Alamat Instansi : Semarang  
Bidang Keahlian : Desainer sampul dan tata letak isi

## Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pemimpin Redaksi Penerbit Alinea (*penerbitalinea.com*) (2020-sekarang)
2. Pemimpin Redaksi Penerbit Genesis (2018-2020)
3. *Freelance* Editorial Designer di Buku Mojok (2015)
4. *Freelance* Editorial Designer di Bentang Pustaka (2014-2017)
5. *Freelance* Cover Designer di Mizan Pustaka (2015-2016)

## Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

S1: Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta (2014)

## Judul Buku yang Dilayout atau Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Balada Gathak Gathuk*. Bentang Pustaka (2016)
2. *Mati Ketawa ala Refotnasi*. Bentang Pustaka (2016).
3. *Surat Terbuka Kepada Pemilih Jokowi Sedunia*. Buku Mojok (2015).
4. *Sekolahnya Manusia*. Kaifa (2016).

## Informasi Lain:

Tautan Portofolio: [nichalzaki.myportfolio.com](http://nichalzaki.myportfolio.com)