

## TEMPAT PERMEN #2

I Made Sumantra

[madesumantra@isi-dps.ac.id](mailto:madesumantra@isi-dps.ac.id)

Program Studi Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

### Konsep Karya

#### b. Ide Penciptaan

Kriya (*craft*) merupakan salah satu nomenklatur dalam kreatif ekonomi, adapun pengertian ekonomi kreatif yaitu: “*Creative economy where the major inputs and outputs are ideas*” demikian John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. Ide adalah suatu komoditi yang dapat dieksplorasi dengan tiada habisnya. Manusia dengan akal budinya disertai kreativitas yang ditempatkan dalam lingkungan yang kondusif akan mampu menghasilkan produk-produk kreatif bernilai ekonomi. Bidang-bidang yang mencakup dalam koridor ekonomi kreatif terdapat di dalamnya *craft* (kriya).

Souvenir dan kriyawan merupakan salah satu mata rantai penting industri pariwisata. Hal ini dapat dilihat pada sentral-sentral seni kriya di Bali di mana telah menjadi bagian penting mata rantai kunjungan wisata ke Bali.

Melihat potensi kekayaan seni kriya Indonesia yang begitu tinggi menjadi sangat penting untuk dikembangkan menjadi kontributor utama dalam era ekonomi kreatif ini. Karena dari semua nomenklatur ekonomi kreatif yang ada seni kriya tidak tergantung pada teknologi tinggi baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang mahal harganya. Seni kriya sangat sesuai dengan kondisi sosial-budaya Indonesia dan dapat mendorong peningkatan ekonomi kerakyatan. Industri kriya dapat dikembangkan secara padat karya sehingga dapat memberikan pekerjaan kepada masyarakat.

Makin menyusutnya sumber daya alam diperlukan suatu kearifan dalam mengolah alam dan cara-cara lain untuk memutar roda perekonomian bangsa Indonesia. Salah satu cara yaitu menerapkan ekonomi kreatif sebagai sumber perekonomian. Pengembangan seni kriya dapat dijadikan suatu model ekonomi kreatif di Indonesia. Seni kriya dapat dilakukan dengan memanfaatkan materi dari alam maupun sentetis. Dengan eksplorasinya material dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin bahkan dari limbah sekalipun dapat dihasilkan produk kriya.

Namun dalam pengembangan kriya ini, terdapat beberapa permasalahan baik pada produk, pemasaran, SDM maupun sektor pariwisata itu sendiri. Di mana untuk produk kriya terdapat beberapa kasus, produk kriya dirasakan kurang menarik karena bentuknya yang berat dan rentan terhadap kerusakan/ patah. Kriyawan seringkali kurang memperhatikan *display* produk untuk menarik konsumen (produk kebanyakan ditata seadanya). Seringkali ditemukan, bahwa kemasan produk kriya untuk *ritail* masih rendah, belum memperhatikan unsur kemudahan, keamanan, estetika, yang bisa meningkatkan nilai jual produk. Interaksi dengan

industri skala besar/ ekspor dan permintaan pasar menjadikan bentuk dan ragam hias produk lokal banyak dipengaruhi oleh unsur luar, sehingga kehilangan kekhasannya.

Berdasarkan atas pemahaman tentang ekonomi kreatif yang melanda perkembangan produk-produk kriya dewasa ini, maka sebagai seorang seniman harus peka menangkap gejala-gejala dan merespon yang menjadi isu sentral, yaitu dengan melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif yang dapat menjawab jiwa zaman.



Judul Karya: Tempat Permen#2

Wujud: Kriya Seni

Ukuran: 70x30 cm

Bahan: Kayu Suar

Dibuat tahun: 2010

Karya yang original merupakan karya yang dihasilkan melalui pemikiran dan kreatifitas dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan suatu karya yang memiliki nilai kebaruan dari gagasan, desain dan ide digunakan untuk menciptakan produk yang original. Produk yang original dibuat dengan melakukan pengamatan atau survey

di pasaran dan dikalangan masyarakat kemudian membandingkan dengan mana karya/produk yang telah ada memiliki kebaruan dengan suatu ide dan inovasi yang baru.

### **Buku Bacaan**

Agustin, Maria. 2010. *Desain Ruang Rumah Dari Teras Hingga Carpot*. Yogyakarta. CV ANDI OFFET.

Audifax, (2006). *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas, dan Simbol-Simbol Ketidaksadaran*, Jalasutra, Yogyakarta.

Eddy, S.Marizar. 2005. *Desingning furniture tehnik merancang mebel kreatif*. Yogyakarta. Media Pressindo.

Kristianto, Gani. 1995. *Tehnik Mendesain Prabot yang Benar*. Yogyakarta. Penerbit kanisius (Anggota IKPI)

Budiman, Kris, (2005). *Ikonisitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Buku Baik, Yogyakarta.

Sugiharto, Bambang, (1996). *Postmodernisme: Tantangan bagi Filsafat, Kanisius*, Yogyakarta.