

**LAPORAN PENELITIAN FUNDAMENTAL**



**DINAMIKA PERTUMBUHAN KERAJINAN KAYU  
DI DESA SINGAKERTA UBUD GIANYAR BALI**

**Ketua Peneliti:  
Drs. I Dewa Putu Merta, M.Si.  
NIP: 195612311990021001**

**Anggota :  
I Made Berata, S.Sn, M.Sn  
NIP: 132296352**

**Dibiayai Dari Dana DIPA ISI Denpasar  
Dengan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor : 70/I.5.2/PG/2010  
Tanggal 28 April 2010**

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
NOPEMBER 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

---

### 1. Judul Penelitian :

**Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Desa Singakerta Ubud Gianyar Bali**

### 2. Ketua Peneliti

- a. Nama lengkap : **Drs. I Dewa Putu Merta, M. Si**
- b. Jenis Kelamin : **Laki-Laki**
- c. Nip / Golongan : **195612311990021001/IVa**
- d. Jabatan Fungsional : **Lektor Kepala**
- e. Jabatan Struktural : **-**
- f. Fakultas/Jurusan : **FSRD/Seni Rupa Murni**
- g. Bidang Keahlian : **Seni Rupa Murni**
- h. Perguruan Tinggi : **Institut Seni Indonesia Denpasar**
- i. Anggota Peneliti : **I Made Berata,S.Sn., M.Sn**

### 3. Pembiayaan dan Jangka Waktu

- a. Jangka Waktu : **1 tahun**
- b. Biaya diusulkan : **Rp. 21. 000.000;**
- c. Biaya disetujui : **Rp. 21. 000.000;**

Mengetahui ,  
Dekan ,

**Dra. Ni Made Rinu, M.Si**  
**NIP. 195702241986012002**

**Denpasar, 19 Nopember 2010**  
**Ketua Peneliti,**

**Drs. I Dewa Putu Merta, M. Si**  
**NIP. 195612311990021001**

**Menyetujui**  
**Ketua LP2M ISI Denpasar**

**Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum**  
**NIP. 195712311986011002**

## Ringkasan Laporan Penelitian

### Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Desa Singakerta Ubud Gianyar

#### I. Pendahuluan

##### 1.1 Latar Belakang

Desa Singakerta salah satu desa pengerajin yang ada di wilayah Ubud terkenal dengan kerajinan kayu motif binatang. Kerajinan kayu motif binatang yang dimaksud disini adalah kegiatan kerajinan kayu yang mengambil tema bentuk-bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Bentuk-bentuk binatang tersebut dibuat ke dalam bentuk tiga dimensi (patung) dan relief dengan menggunakan bahan dasar kayu bentuk papan. Proses perwujudan kerajinan kayu motif binatang tersebut merupakan perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain. Kerajinan kayu bentuk-bentuk binatang kaki empat tersebut seperti bentuk binatang gajah, tokek atau cecak, dan binatang laut antara lain: bentuk ikan lumba-lumba (dolpin), penyu (kura-kura). Kerajinan kayu tema ini hanya di produksi oleh masyarakat Desa Singakerta.

Pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta ini dimulai semaraknya sekitar tahun 1966-an. Untuk memperoleh jawaban pertumbuhan kerajinan kayu motif binatang di Desa Singakerta sebagai potensi daerah perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

##### 1.2 Rumusan Masalah

Dinamika Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah ?.
2. Bagaimana perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin dalam proses perwujudan kerajinan kayu tersebut ?.
3. Jenis binatang kaki empat dan binatang laut apa yang diambil dalam perwujudan kerajinan kayu ?.

##### 1.3 Batasan Masalah

Di Desa Singakerta berkembang berbagai jenis kerajinan dan banyaknya media yang dipakai oleh pengerajin, maka dalam penelitian ini dibatasi hanya meneliti kerajinan patung dan relief kayu dengan motif binatang laut dan binatang kaki empat yang diproduksi di Desa Singakerta , Ubud, Gianyar.

#### II. Tinjauan Pustaka

Untuk memperjelas dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian ini, yang mengambil judul “*Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Singakerta Ubud Gianyar Bali*” dan tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa pengertian terkait dengan penelitian ini :  
“Dinamika”

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan, *dinamika* artinya gerak yang dapat menimbulkan perubahan dalam tata hidup masyarakat (2001, 265).

Dalam *Ensklopedi Nasional Indonesia* (Alvin Zondler dan Darwin Carturight ,2004: 357) disebutkan, “*dinamika*” berarti “gerak”. Selanjutnya dijelaskan pertumbuhan dari waktu ke waktu yang menyebabkan terjadinya perubahan dengan cepat. Berdasarkan pengertian “dinamika pertumbuhan” dimaksud dalam judul penelitian ini adalah: gerak yang mengalir dari waktu ke waktu, dan dapat memberikan suatu peningkatan.

“Kerajinan” Dalam Kamus Basar Bahasa Indonesia, artinya: barang yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan, biasa mengandung unsur seni (Tim, 2001, 922)

## 2.1 Landasan Teori

Selain pengertian diatas juga membutuhkan teori sebagai pendekatan masalah agar sasaran yang diinginkan dapat tercapai. Terkait penelitian ini dengan analisis bentuk, fungsi, teknik, proses dalam kerajinan kayu di Desa Singakerta Ubud menggunakan beberapa teori antara lain :

### 2.1.1 Teori Bentuk

Bentuk dalam konteks kerajinan merupakan wujud fisik. Bentuk dapat ditangkap atau dilihat oleh panca indera pengelihatan (mata). Mikke Susanto (2002: 21) menjelaskan, bentuk artinya gambaran, bangun. Bentuk ada yang lengkung, lentur, kuku, busur. Bentuk adalah rupa, wujud, dan dalam karya seni rupa dikaitkan dengan matra seperti dwi matra (bentuk dua demensi), dan tri matra (bentuk tiga demensi)

Dharsono Sony Kartika (2004: 102), *shape* (bangun) bisa berupa : (a) yang menyerupai wujud alam (figur), dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Keduanya akan bisa terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek sehingga bisa terjadi perubahan wujud yang sering disebut stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi.

Selanjutnya Dharsono (2004, 30) menjelaskan, bentuk (*form*) adalah totalitas dari sebuah karya seni.

Djelantik (1990: 17), wujud adalah kenyataan yang tampak secara konkret dan kenyataan yang tidak tampak secara konkret, tetapi secara abstrak wujud itu dapat dibayangkan.

Herbert Read mengatakan, bentuk merupakan kesatuan utuh dan serasi dari semua elemen estetis, garis, ruang, warna terjalin dalam satu kesatuan (dalam Soedarso. SP. (ed), But Muchtar, Jim Supangkat, Sidharta, Kasman, 1992:23).

Jakob Sumardjo menjelaskan, karya seni merupakan benda seni yang memiliki dua nilai yaitu nilai bentuk (inderawi) dan nilai isi (di balik inderawi) (2000: 115).

Teori bentuk diatas digunakan sebagai pedoman atau pijakan untuk menganalisis bentuk seni kerajinan secara indrawi agar dapat diketahui nilai seni kerajinan yang diproduksi di Desa Singakerta.

### 2.1.2 Teori Estetika

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “Estetika” diartikan cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadap seni dan keindahan (Poerwadarminta, 2001: 308).

Dalam *Pengantar Dasar Ilmu Estetika* dijelaskan, estetika adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, semua aspek dari yang disebut *ke-indahan* (Djelantik, 1990: 6).

Murdana (2001: 19) menjelaskan, estetik menyangkut persoalan-persoalan keindahan yang dapat menimbulkan pengalaman tertentu dan dapat memuaskan jiwa penikmatnya.

Dalam *Hermeneutika, Estetika, Dan Religius Esai-Esai Sastra Sufistik dan Seni Rupa* dijelaskan, estetika membicarakan objek-objek estetik,

Dalam konteks tersebut, Melvin Rader menjelaskan, bahwa keindahan itu dihasilkan oleh hakikat yang diungkapkan atau berhasilnya cara pengungkapan (dalam Somardjo, Jakob 2000: 26).

Djelantik (1990: 2), *indah* dapat menimbulkan rasa senang, rasa bahagia, rasa tenang, rasa nyaman, dan bila kesannya lebih kuat akan membuat terpaku, terharu, dan timbul keinginan untuk menikmati kembali.

Terkait teori estetika di atas dalam konteks penelitian ini digunakan untuk mengkaji keindahan hasil produksi kerajinan di desa Singakerta.

### III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan diperlukan metode-metode tertentu sesuai dengan topik penelitiannya. Karena penelitian yang dilaksanakan penelitian ilmiah, kejelasan tujuan dan manfaat sangat diperlukan. Adapun tujuan dan manfaat yang diinginkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### 3.1 Tujuan Penelitian

1. Identifikasi bentuk, jenis : mengidentifikasi bentuk-bentuk dan jenis binatang yang diangkat sebagai tema atau motif dalam pembuatan kerajinan kayu di desa Singakerta.
2. Dinamika : mengkaji perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu di Desa Singakerta dari tahun 1970-an sampai 2010.
3. Kualitas : mengkaji proses kerja dan teknik para pengerajin dalam memproduksi patung dan relief binatang dengan bahan kayu yang berkembang di desa Singakerta saat ini.

#### 3.2 Urgensi Penelitian

Bali ditetapkan sebagai daerah pariwisata Indonesia bagian timur, dalam implementasinya memerlukan berbagai sarana penunjang salah satunya adalah penunjang dalam bentuk souvenir yang merupakan kebutuhan dalam kepariwisataan. Kerajinan kayu merupakan salah satu bentuk souvenir yang dibutuhkan wisata yang datang ke Bali maupun untuk diekspor. Terlebih lagi saat ini pemerintah telah mencanangkan industri kreatif dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat melalui ekonomi kerakyatan. Untuk mencapai hal tersebut dinamika pertumbuhan kerajinan kayu sangat dibutuhkan sehingga dengungan ekonomi kerakyatan dapat terwujud. Dinamika pertumbuhan yang dimaksud disini adalah perubahan yang mengarah kebaikan, kemajuan. Penelitian dinamika pertumbuhan kerajinan kayu merupakan implementasi sifat kreatif untuk mencapai perubahan yang lebih maju melalui perencanaan sistematis untuk mencapai peningkatan kualitas produksi.

### **3.3 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar dan untuk menambah khazanah teoretis serta perbendaharaan keilmuan tentang seni kerajinan, khususnya tentang seni kerajinan kayu dan dapat juga dijadikan salah satu sumber informasi keilmuan tentang bentuk, fungsi, teknik, dalam kerajinan. Secara praktis bagi masyarakat dapat mengetahui proses pembuatan kerajinan kayu sebagai wujud potensi daerah.

## **IV. METODE PENELITIAN**

Setiap pelaksanaan penelitian pasti memiliki tujuan tertentu. Untuk pencapaian tujuan yang telah dirumuskan diperlukan adanya sebuah metode. Karena metode merupakan cerminan ilmiah dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang mengangkat tentang Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu di Desa Singakerta dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat rancangan penelitian, penentuan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

### **4.1 Rancangan Penelitian**

Masalah yang diteliti menekankan telaah dinamika, proses, bentuk, dan teknik terhadap kerajinan patung, relief kayu di Desa Singakerta, maka jenis pendekatan yang digunakan yaitu metode kualitatif.

Mantra (2004: 28) menjelaskan penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah memahami makna atau menuju pemahaman yang mendalam.

Bogdan dan Taylor menjelaskan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian ini dirancang melalui tiga tahapan :

- Tahap Pertama, survy mengidentifikasi karakteristik data di lapangan melalui subyek penelitian yaitu pengerajin, tokoh masyarakat/kepala Desa, distributor, dll.
- Tahap kedua, analisa dinamika pertumbuhan, hasil produksi kerajinan patung, kerajinan relief, yang berkaitan dengan nilai seni dan fungsi yang terkandung di dalamnya.
- Tahap ketiga, analisa proses, teknik, tema hasil produksi kerajinan kayu di Desa Singakerta.

### **4.2 Lokasi dan waktu penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di seluruh Desa Singakerta, antara lain : Banjar Jukutpaku, Banjar Dangin-labak, Banjar Dauh-labak, Banjar Tengah, Banjar Lobong, Banjar Katiklantang, Banjar Tebongkang, Banjar Buduk, Banjar Demayu, Banjar Tewel, Banjar Lodtunduh, Banjar Tunon, dan Banjar Semana, Banjar Kengetan. Pengamatan peneliti lakukan pada hari tertentu wawancara dengan pengerajin patung dan relief.

### 4.3 Instrumen penelitian

Mardalis menjelaskan, kegiatan penelitian menggunakan istilah instrumen Artinya instrumen dalam penelitian adalah alat ukur, yaitu dengan menggunakan instrument yang dipakai berguna sebagai alat untuk mengumpulkan dan pengukuran data agar mendapatkan data yang valid (2003: 60).

Sudikan menjelaskan, penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu mencatat secara teliti segala gejala atau fenomena yang didapat di lapangan melalui pendengaran, dan pengelihatian dalam wawancara (2001: 85).

Mantra (2004: 27) menyatakan, dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan alat pengumpul data utama karena peneliti sendiri yang akan memahami secara mendalam masalah objek yang diteliti dan peneliti dapat berhubungan langsung secara intensif.

Selanjutnya Hamidi menjelaskan, penelitian kualitatif memiliki instrument berupa manusia (2004: 16). Dalam penelitian ini peneliti sendiri bertindak sebagai instrumennya yang dapat beradaptasi, berkomunikasi secara bebas dengan informan.

### 4.4 Jenis dan Sumber Data

Sesuai dengan jenis penelitian ini sebagai penelitian kualitatif, jenis data yang dibutuhkan berupa kerajinan kayu dan ungkapan kata-kata atau kalimat dari informan yang mempunyai pengetahuan tentang kerajinan kayu.

Dalam buku *Metode Research* dijelaskan, data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan disebut sumber primer. Data yang didapat dari sumber bahan bacaan disebut sumber sekunder. Sumber-sumber sekunder bisa berasal dari surat-surat pribadi, kitab harian, natulen rapat, dokumen resmi dari instansi pemerintahan, (Nasution, 2003: 143).

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dari pengamatan terhadap :

1. Kerajinan kayu dalam bentuk relief dan patung yang dilihat dari proses, bentuk, dan teknik pembuatannya.
2. Dinamika : perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu di Desa Singakserta dari tahun 1970-an sampai 2010.
3. Jenis binatang kaki empat dan binatang laut yang diambil sebagai tema.

### 4.5 Teknik Pengumpulan Data

#### 4.5.1 Observasi

Metode ini dilakukan dengan mendatangi langsung ke tempat pembuatan kerajinan relief di Desa Singakerta, Ubud. Data diperoleh dengan melakukan observasi di masyarakat pengerajin.

#### 4.5.2 Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung pada pengerajin secara terstruktur dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa memperoleh data yang cepat dan

lengkap dari pengerajin mengenai bentuk, teknik, dan proses pembuatan kerajinan relief dan patung kayu.

#### **4.5.3 Kepustakaan dan Dokumentasi**

Teknik kepustakaan atau studi *literature* adalah untuk memperoleh referensi yang dipandang memadai, agar mendapatkan landasan teori dan konsep yang tepat, terkait telaah bentuk, teknik, dan proses pembuatan kerajinan relief kayu yang diperlukan dalam penelitian ini. Studi kepustakaan (*library research*) tersebut dilakukan untuk mendapatkan sumber data melalui buku, tulisan ilmiah, jurnal seni, hasil penelitian yang terkait dan sebagainya. Dokumentasi pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memotret sumber-sumber data seperti lokasi pengerajin, jenis, bentuk, teknik, dan prosesnya

#### **4.6 Teknik Analisa Data**

Penelitian ini dilakukan pada sumber datanya yang meliputi berbagai proses, bentuk, teknik, pembuatan kerajinan relief dan patung kayu.

Untuk mendata kerajinan yang dihasilkan oleh masing-masing pengerajin di Desa Singakerta, memakai pendekatan survey. Data yang dapat dikumpulkan berupa data kualitatif dan data berupa foto-foto atau gambar. Analisis data dilakukan secara deskriptif analitik terus menerus pada setiap tahapan.

### **V. Hasil Dan Pembahasan**

#### **5.1 Gambaran Umum Desa Singakerta**

##### **5.1.1 Letak Geografis**

Desa Singakerta merupakan sebuah desa terletak di wilayah Kecamatan Ubud, Kabupaten Daerah Tingkat II Gianyar. Secara administrasi Desa Singakerta terdiri atas 14 (empat belas) banjar/dusun yaitu: Banjar Jukutpaku, Banjar Dangin Labak, Banjar Tengah, Banjar Dauh Labak, Banjar Lobong, Banjar Katik Lantang, Banjar Tebongkang, Banjar Buduk, Banjar Tewel, Banjar Demayu, Banjar Semana, Banjar Delod Tunduh, Banjar Tunon, Banjar Kengetan dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

Di sebelah utara Desa Sayan, di sebelah timur Sungai Wos, di sebelah selatan Desa Singapadu Kaler, di sebelah barat Sungai Ayung dan Semana Kabupaten Badung.

Desa Singakerta memiliki wilayah dengan tipografi datar dan tanahnya termasuk jenis egosol dan struktur lempung berliat. Luas tanah yang termasuk wilayah Singakerta 312,52 Ha, yang terdiri dari 436,15 Ha dimanfaatkan sebagai tanah pertanian (sawah), 17,50 Ha digunakan untuk tanah pekarangan, 142,84 Ha untuk tanah tegalan, dan 14,51 dimanfaatkan untuk tempat lain-lain (Kantor Desa Singakerta).

##### **5.1.2 Penduduk dan Mata Pencaharian**

Pada saat ini Desa Singakerta memiliki jumlah penduduk 8089 orang yang terdiri 1731 kk. Untuk menopang atau memenuhi kebutuhan hidupnya dalam bidang pangan dan papan masyarakat di Desa Singakerta memanfaatkan dan mengolah alam lingkungannya sesuai dengan kebutuhan. Mata pencaharian masyarakat Desa



Singakerta dapat dikelompokkan dalam berapa bidang seperti petani 1900 orang, Pengerajin 1894 jiwa, pegawai negeri/ABRI 318 jiwa, Pengusaha 26 jiwa, jasa 1306 jiwa. Di bidang pertanian meliputi petani sawah, ladang, petani perkebunan. Potensi yang lain sebagai potensi kedua setelah pertanian adalah kerajinan tangan. Potensi ini juga sebagai sumber kehidupan masyarakat Desa Singakerta. Kerajinan tangan atau industri kecil (*home industri*) yang berkembang disini meliputi kerajinan kayu, seni patung, seni lukis, ukir padas, ukir kayu, anyaman rontal, dll

### 5.1.3 Sistem Religi

Dalam masyarakat Desa Singakerta kehidupan religi terjadi untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan fisik dan non fisik, maka pembinaan yang bersifat spiritual juga dilakukan melalui ajaran agama sesuai dengan keyakinan yang dimiliki. Kehidupan religi masyarakat Desa Singakerta dilakukan melalui agama yang merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia sebagai pembentuk jati diri pemeluknya. Dalam hal ini masyarakat Desa Singakerta secara keseluruhan memeluk agama Hindu sebagai landasan spiritual.

Desa Singakerta yang merupakan suatu desa *Pekraman* atau desa adat, dimana masyarakatnya secara keseluruhan memeluk agama Hindu. Menurut Bendesa adat Desa Singakerta, sebagai sebuah Desa *Pekraman* memiliki sistem kepercayaan atau religi yang

### 5.1.4 Kesenian

Desa Singakerta mempunyai potensi kesenian yang cukup tinggi. Di Desa Singakerta sekarang berkembang berbagai jenis kesenian seperti seni tari, seni karawitan, seni tembang (*pesantian*), seni ukir, seni patung, seni kerajinan. Seni tari, seni karawitan, seni tembang (*pesantian*) yang ada di Singakerta fungsinya lebih dominan untuk seni persembahan. Selain itu juga seni rupa yang ada di Desa Singakerta berkembang sangat subur seperti seni ukir, seni patung, kerajinan kayu, dan seni lukis.

Di Desa Singakerta berkembang *tabuh*/karawitan, tembang/*pesantian*, seni kerajinan ukir kayu dan batu padas. Seni lukis yang berkembang di desa tersebut, ada seni lukis modern, dan seni lukis Bali modern (seni lukis flora dan fauna). Melihat dari data yang ada di lapangan sesungguhnya Desa Singakerta memiliki potensi yang besar dalam bidang kesenian.

## 5.2 Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Desa Singakerta

Kerajinan kayu di desa Singakerta mengalami pertumbuhan yang sangat dinamis. Pertumbuhannya dipengaruhi perkembangan seni kerajinan di wilayah sekitarnya. Kehidupan kerajinan dijiwai oleh agama hindu dengan didasari logika, etika, dan estetika melalui aktivitas menghias bangunan pura, membuat pretima, melaksanakan upacara *pitra yadnya* (*ngaben*) merupakan dasar pertumbuhan seni kerajinan kayu di desa Singakerta. Melalui dorongan aktivitas tersebut diatas sekitar tahun 1930-an di desa Singakerta telah muncul seorang undagi yang bernama Ida Bagus Kebek (almarhum). Ida Bagus Kebek sebelum menjadi undagi pernah belajar memahat kayu pada Ida Bagus Ketut Griya dan Ida Bagus Letong di Desa Sanur Denpasar (Wawancara; tgl. 5 juni 2010).

Setelah selesai belajar di Desa Sanur Ida Bagus Kebek mulai aktif membuat seni patung di Desa Singakerta. Tema-tema karya patung yang dibuatnya masih berkisar bentuk-bentuk kehidupan alam dewa-dewi seperti patung dewa Siwa, patung Brahma, patung Bidadari dari kahyangan, dan patung janger. Bentuk-bentuk karyanya tetap mengambil dari pola-pola patung tradisi Bali klasik yang selanjutnya pengembangannya tetap berangkat dari pola tersebut.

Bahan baku yang dipergunakan oleh Ida Bagus Kebek untuk seni patung saat itu mengambil kayu lokal seperti kayu gentawas, kayu panggall buaya, dan kayu sawo yang diperoleh dari alam lingkungan Desa Singakerta.

Pemasaran hasil karya patungnya dilakukan sendiri dengan membawa ke Wangaya Denpasar pada salah seorang pedagang patung yang bernama Maak Acung seorang keturunan Arab, dan kadang Maak Acung sendiri yang datang mencari pada Ida Bagus Kebek di Desa Singakerta.

Akibat dari lancarnya pemasaran, maka dapat merangsang generasi yang lain untuk mengikuti belajar membuat patung pada Ida Bagus Kebek. Murid pertama yang belajar membuat patung adalah Ida Bagus Nama dari banjar Jukutpaku. Setelah anak-anak Ida Bagus Kebek dewasa seperti Ida Bagus Geriya, Ida Bagus Made Rai, Ida Bagus Anom, menyusul mengikuti jejak ayahnya. Selama proses belajar anak-anaknya ini langsung dibimbing oleh Ida Bagus Kebek sendiri dengan dibantu Ida Bagus Nama (bekas muridnya).

Setelah memasuki jaman pendudukan Jepang, pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta cenderung menurun. Hal ini disebabkan pemasaran yang satu-satunya bertumpu pada Maak Acung mulai tidak aktif lagi sebagai pemasok barang kerajinan. Sehingga berpengaruh juga terhadap produktivitas kerajinan patung kayu di Desa Singakerta.

Setelah jaman kemerdekaan, kerajinan kayu di desa Singakerta mulai bangkit lagi. Banyak para generasi yang mulai terjun belajar seni patung kayu pada Ida Bagus Kebek seperti I Wayan Kompol, I Reteg, Dewa Ketut Madri, bahkan ada yang datang dari banjar Kengetan wilayah Singakerta bagian selatan antara lain I Gst Nyoman Laker, I Gst Ketut Nolan, dan I Gst Putu Tilem. Di Desa Kengetan disamping patung kayu juga berkembang patung batu padas, pemahat relief kayu dan relief batu padas.

Di masa tahun 1966-an berkembang kerajinan relief kayu dengan tema tokoh pewayangan dari cerita mahabrata yaitu Kresna. Tokoh pewayangan Kresna ini diwujudkan dalam bentuk relief yang hanya dibuat kopnya saja dengan bermata satu, sehingga terkesan seperti kop wayang kulit. Relief kop kresna ini dalam penampilannya dibuat berpasangan laki perempuan saling berhadapan. Bentuk relief kop kresna ini oleh perajin disebut tapel kresna

Berkisar tahun 1970-an berkembang relief kayu dengan tema pewayangan juga yaitu kop Rama dan Sita. Relief kop Rama dan Sita ini ditampilkan dengan bentuk wajah saling berhadap-hadapan serta leher melengkung menyatu tanpa badan. Untuk menambah keindahan desainnya dibawah lehernya dihias dengan bentuk bunga teratai yang sedang mekar. Dalam kurun waktu empat tahun-an terjadi pertumbuhan desain kerajinan relief kayu yang sangat cepat.

Sekitar Tahun 1975-an patung kayu penari janger dikembangkan menjadi desain kerajinan relief kop janger. Panampilan relief kop janger ini tidak dapat berdiri

sendiri, karena sesuai dengan desainnya difungsikan sebagai hiasan pada dinding/tembok. Tahun 1980-an pemasaran relief kresna, Rama Sita, patung Janger masa itu terjadi kelesuan pemasaran hasil produksi. Salah seorang perajin muda yang bernama I Nyoman Sudiarta mengembangkan kerajinan relief kayu bentuk flora dan fauna seperti bingkai cermin, sketsel (penyekat ruang) dll.

Kira-Kira tahun 1990-an di desa Singakerta berkembang jenis kerajinan patung jenis burung seperti burung bangau. Kerajinan patung ini mendapat pengaruh dari dusun Nyuh Kuning yang berada di sebelah timur Desa singakerta.

Tidak cukup sampai disana dari kerajinan patung burung berkembang kemudian kerajinan patung bentuk binatang laut seperti ikan lumba-lumba (dolpin), kura-kura, ikan pari, ikan paus, dll.

Dari bentuk kerajinan patung binatang ini dikembangkan ke dalam bentuk kerajinan relief kayu binatang kaki empat seperti reief gajah, relief tokek/cecak), dan binatang laut; relief ikan lumba-lumba (dolpin), relief penyu/kura-kura) dengan berbagai desainnya.

Berdasarkan kenyataan sekarang semua kerajinan jenis fauna ini tetap berkembang, dan selalu mengalami perubahan-perubahan desain sesuai dengan kebutuhan pasar. Dinamika pertumbuhan kerajinan di Desa Singakerta sangat tinggi. Hal ini terlihat melalui hasil pengamatan di lapangan dari tahun ke tahun ada perubahan desain, tema, motif, yang selalu berpegangan pada prinsip-prinsip pertumbuhan.

Sehingga sampai saat ini Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas produksi Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain.

### **5.2.1 Bentuk Dan Fungsi Produksi Kerajinan Patung, Relief Kayu di Desa Singakerta**

Bentuk dalam konteks kerajinan merupakan wujud fisik. Bentuk dapat ditangkap atau dilihat oleh panca indera pengelihatan (mata).

Mikke Susanto (2002: 21) menjelaskan, bentuk artinya gambaran, bangun. Bentuk adalah rupa, wujud, yang berkaitan dengan bentuk dua dimensi bentuk tiga dimensi.

Seni kerajinan kayu yang berkembang di Desa Singakerta berawal dari pengalaman pengerajin belajar dan melihat contoh yang telah ada dari pengerajin yang lebih duluan dengan melihat hasil karya seperti melihat hasil kerajinan yang telah ada. Melalui belajar dan melihat kerajinan tersebut dicoba membuat sket-skets dalam kertas, sehingga dapat menghasilkan disain bentuk dan jenis kerajinan yang kreatif untuk dapat diterapkan dalam produk kerajinan kayu.

Bentuk dasar kerajinan kayu di desa Singakerta dibuat berbentuk ikan dan binatang kaki empat. Bentuk kerajinan yang dihasilkan ada yang dalam bentuk patung (tiga dimensional) dan ada juga dalam bentuk relief dengan bahan dasar papan (dwi matra). Bentuk dalam konteks kerajinan patung dan relief merupakan wujud fisik karya seni rupa. Bentuknya dapat ditangkap atau dilihat secara visual oleh panca indera pengelihatan/mata (Mikke Susanto, 2002: 21).

Kerajinan patung dan relief yang tumbuh di desa Singakerta merupakan hasil olah kreatif para perajin yang diambil dari bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Kemampuan pengerajin mengolah bentuk-bentuk alam yang ada sehingga menghasilkan suatu perubahan wujud dengan berbagai kreasinya. Sony Kartika menjelaskan, *shape* (bangun) bisa berupa : (a) yang menyerupai wujud alam (figur), dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Keduanya akan bisa terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek sehingga bisa terjadi perubahan wujud yang sering disebut stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi (2004: 102).

Kerajinan kayu yang merupakan kreasi pengrajin di desa Singakerta, menunjukkan adanya perubahan wujud yang berangkat dari stilisasi, transformasi sehingga menghasilkan produk dengan berbagai desain.

#### **Produksi kerajinan Patung (tiga dimensi) tersebut antara lain :**

Tempat Botol Minuman dengan motif Penyu, Bentuk tempat minuman motif Dolpin, Bentuk Hiasan Ruang motif ikan Paus, Bentuk Hiasan Ruang motif Dolpin, Bentuk hiasan ruang motif Penyu, Bentuk hiasan ruang motif ikan Pari, dll

#### **Produksi Kerajinan Relief Kayu**

Bentuk Papan Nama, Bentuk Relief Dolpin Hiasan dinding, Bentuk Relief Dolpin main bola hiasan dinding, dll

### **5.2.2 Fungsi Kerajinan kayu di Desa Singakerta**

Seni Kerajinan adalah komponen produk seni yang dibuat melalui ketrampilan tangan untuk tujuan sebagai kebutuhan hidup manusia. Berdasarkan pengertian itu, kerajinan merupakan hasil suatu produk ketrampilan seni yang dibuat oleh manusia. Bentuk-bentuk produksi kerajinan memiliki fungsi untuk memperindah ruangan atau barang penghias ruang. Benda produk kerajinan tersebut diharapkan menjadikan ruangan semakin indah. Barang-barang produk kerajinan kayu tersebut memiliki fungsi sebagai berikut :

#### **Fungsi Estetis**

Fungsi estetis merupakan fungsi murni untuk memperindah atau mempercantik suasana ruang. Fungsi yang demikian itu nampak jelas pada produk-produk kerajinan relief dan kerajinan patung yang diproduksi di daerah Singakerta, dan menggunakan media kayu yang banyak menekankan nilai estesisnya. Sekarang yang berkembang sangat pesat di desa Singakerta yaitu produk kerajinan patung kayu, relief kayu yang mengambil tema binatang kaki empat dan binatang laut. Kerajinan kayu tersebut banyak yang berfungsi sebagai hiasan interior bangunan.

#### **Fungsi Pakai**

Fungsi pakai yang dimaksud adalah selain memperindah ruang, produk kerajinan kayu tersebut juga berfungsi pakai. Pada umumnya produk-produk kerajinan tersebut bersifat multi fungsi. Produk kerajinan kayu di Desa Singakerta tersebut tetap mempergunakan motif binatang kaki empat dan binatang laut seperti tempat minuman dengan motif kura-kura, motif dolpin, tempat abu rokok dengan motif kura-kura, dan lain-lainnya. Kerajinan kayu berfungsi pakai ini sampai sekarang oleh pengerajin di

desa Singakerta masih tetap diproduksi dan bahkan lebih dikembangkan lagi desainnya.

## **VI. Kesimpulan**

Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta mengalami peningkatan pergerakan dari tahun ke tahun mengalami perubahan bentuk yang sangat cepat. Dimana pergerakannya diawali dari tahun 1960-an baru berkembang bentuk kerajinan patung yang berangkat dari bentuk-bentuk tradisi, dan kerajinan relief kayu dengan tema tokoh pewayangan dari cerita mahabrata yaitu Kresna.

Berkisar tahun 1970-an berkembang relief kayu dengan tema pewayangan jugayaitu kop Rama dan Sita. Dalam kurun waktu empat tahun-an terjadi pertumbuhan desain kerajinan relief kayu yang sangat cepat.

Sekitar Tahun 1975-an patung kayu penari janger dikembangkan menjadi desain kerajinan relief kop janger. Panampilan relief kop janger ini tidak dapat berdiri sendiri, karena sesuai dengan desainnya difungsikan sebagai hiasan pada dinding/tembok. Tahun 1980-an berkembang kerajinan relief kayu bentuk flora dan fauna seperti bingkai cermin, sketsel (penyekat ruang) dll. Kira-Kira tahun 1990-an di desa Singakerta berkembang jenis kerajinan patung jenis burung seperti burung bangau.

Kemudian kerajinan patung bentuk binatang laut seperti ikan lumba-lumba (dolpin), kura-kura, ikan pari, ikan paus, dll. Dari bentuk kerajinan patung binatang ini dikembangkan ke dalam bentuk kerajinan relief kayu binatang kaki empat seperti relief gajah, relief tokek/cecak), dan binatang laut; relief ikan lumba-lumba (dolpin), relief penyu/kura-kura) dengan berbagai desainnya.

Dinamika pertumbuhan kerajinan di Desa Singakerta sangat tinggi dari tahun ke tahun ada perubahan desain, tema, motif, yang selalu berpegangan pada prinsip-prinsip pertumbuhan. Sehingga sampai saat ini Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas produksi Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain.

## Kata Pengantar

Atas Rakhmat Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya selesailah laporan penelitian ini dengan judul “Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Desa Singakerta Ubud Gianyar Bali”. Penyusunan laporan ini merupakan kegiatan akhir dari pelaksanaan penelitian yang dibiayai oleh Dipa ISI Denpasar Nomor : 70/I.5.2/PG/2010 Tanggal 28 April 2010

Karena terbatasnya kemampuan, waktu serta dana yang tersedia maka penelitian ini akan jauh dari sempurna. Walaupun penelitiannya sangat sederhana, mudah-mudahan apa yang disampaikan ada manfaatnya sebagai informasi awal bagi penelitian berikutnya.

Dengan terselesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Rai. S., MA. selaku Rektor ISI Denpasar.
2. Bapak Drs. I Gst.Ngurah Seramasara, M.Hum Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI. Denpasar.
3. Dra. Ni Made Rinu, M.Si. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain.
4. Kepala Desa Singakerta dan beserta Stafnya yang telah banyak memberikan informasi tentang data pengerajin di Desa Singakerta.
5. Para Budayawan dan pengerajin kayu di Desa Singakerta yang banyak memberikan informasi tentang kerajinan patung dan relief kayu yang telah digeluti.

6. Semua pihak yang belum sempat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Akhirnya kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan dan semoga penelitian ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Denpasar, 19 Nopember 2010

Peneliti,

Drs. I Dewa Putu Merta, M.Si

## Daftar ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Ringkasan Laporan Penelitian .....	iii
Kata Pengantar .....	xiv
Daftar Isi .....	xvi
Abstrak .....	xviii
Daftar Tabel .....	xx
Daftar Foto .....	xxi
Daftar Lampiran .....	xxiii
BAB I. Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
BAB II. Tinjauan Pustaka .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Teori Bentuk .....	7
2.2.2 Teori Estetika .....	8
BAB III. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	11
3.1 Tujuan Penelitian .....	11
3.2 Urgensi Penelitian .....	11
3.3 Manfaat Penelitian .....	12
BAB IV. Metode Penelitian .....	13
4.1 Rancangan Penelitian .....	13
4.2 Lokasi dan Subyek penelitian .....	14
4.3 Instrumen penelitian .....	15
4.4 Jenis dan Sumber Data .....	17



4.5 Teknik Pengumpulan Data .....	18
4.6 Teknik Analisa Data .....	19
BAB V. Hasil Dan Pembahasan .....	20
5.1 Gambaran Umum Desa Singakerta .....	20
5.1.1 Letak Geografis .....	20
5.1.2 Penduduk Dan Matapencaharian .....	22
5.1.3 Sistem Relegi .....	24
5.1.4 Kesenian .....	26
5.2 Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu di Desa Singakerta.....	28
5.2.1 Proses pembuatan Seni kerajinan kayu .....	39
5.2.1.1 Proses Pembuatan Kerajinan Patung Kayu .....	42
5.2.1.2 Proses pembuatan kerajinan relief kayu .....	47
5.2.2 Bentuk Produksi Kerajinan Patung, Relief Kayu di Desa Singakerta .....	54
5.2.2.1 Kerajinan Kayu Bentuk Patung (tiga dimensi) .....	55
5.2.2.2 Bentuk Produksi Kerajinan Relief Kayu .....	70
5.3 Fungsi Kerajinan kayu di Desa Singakerta .....	77
5.3.1 Fungsi Estetis .....	78
5.3.2 Fungsi Pakai .....	80
BAB VI. Penutup .....	81
Kesimpulan .....	81
Saran .....	81
Daftar Pustaka .....	83
Lampiran .....	85



## Abstrak

Penelitian ini mengungkapkan dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta yang terkenal dengan motif binatang. Kerajinan kayu motif binatang yang dimaksud disini adalah kegiatan kerajinan kayu yang mengambil tema bentuk-bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Bentuk-bentuk binatang tersebut dibuat ke dalam bentuk tiga dimensi (patung) dan relief dengan menggunakan bahan dasar kayu bentuk papan. Proses perwujudan kerajinan kayu motif binatang tersebut merupakan perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin.

Untuk menganalisis dinamika pertumbuhan kerajinan kayu tersebut dilakukan berdasarkan indikator-indikator kajian meliputi : Identifikasi bentuk, jenis binatang yang diangkat sebagai tema atau motif dalam pembuatan kerajinan kayu, dinamika perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu dari tahun 1970-an sampai 2010, mengkaji proses kerja dan teknik para pengerajin dalam memproduksi patung dan relief binatang dengan bahan kayu yang berkembang saat ini.

Aspek yang teliti dalam penelitian ini meliputi patung dan relief hasil produksi kerajinan kayu dengan tema bentuk-bentuk binatang kaki empat seperti bentuk binatang gajah, tokek atau cecak, dan binatang laut antara lain: bentuk ikan lomba-lomba (dolpin), penyu (kura-kura), ikan Pari, ikan Paus, dll.

Subyek yang diteliti dalam penelitian ini : pengerajin patung dan relief kayu, distributor, Tokoh/pemuka Desa Singakerta. Wilayah penelitian mencakup Desa Singakerta yang terdiri dari 14 banjar/dusun. Oleh karena kerajinan kayu bentuk binatang tersebut tidak berkembang di semua dusun wilayah Singakerta, maka pengambilan data dengan teknik *survey*.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini : kerajinan kayu yang dapat dijadikan sumber informasi keilmuan tentang bentuk, fungsi, teknik, serta proses pembuatannya.

Kata Kunci : Dinamika dan Kerajinan

## Abstrac

The study reveals the dynamics of growth of wood crafts in the Village which is famous Singakerta animal motifs. Woodcraft animal motif is meant here is the wooden craft activities with a theme other forms of animal and marine animals four legs. Animal forms are made into the form of three-dimensional (sculpture) and relief by using basic materials of wood form boards. The process of embodiment woodcraft animal motif is ablend of abilities and skills of hand machine tools.

To analyze the dynamics of growth of the wood crafts is done based on assessment indicators include: Identification of shape, type of animal which was adopted as a theme or motif in the manufacture of wooden craft, the dynamics of change and growth form, type of wood craft from the 1970s until 2010, the review process work and technique of the craftsmen in producing statues and reliefs of animals with wood materials developed at this time.

Careful aspect in this study include sculptures and reliefs produced woodcraft by theme animal forms such as forms of animal foot four elephants, geckos or lizards, and marine animals, among others: the shape of fish and dolphins race (Dolph), turtle (turtle turtles), fish Pari, fish Pope, etc..

The subjects examined in this study: the craftsmen of wood sculptures and reliefs, distributors, leaders/elders Singakerta Village. Areas of research include Singakerta Village consisting of 14 banjo/hamlet. Therefore, wood craft shape the animals were not developed in all hamlets Singakerta region, the survey data retrieval techniques.

The results achieved in this study: wood craft that can be used as a source of scientific information about form, function, technique, and the manufacturing process.

Keywords: Dynamics and Crafts

**DAFTAR TABEL**

<b>No. Tabel</b>	<b>Jenis Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1	Rincian penduduk Desa Singakerta berdasarkan umur	<b>22</b>
2	Perincian penduduk Desa Singakerta berdasarkan mata pencaharian	<b>23</b>
3	Jumlah penduduk Desa Singakerta berdasarkan tingkat pendidikan	<b>24</b>
4	Data kesenian yang berkembang di Desa Singakerta Tahun 2010	<b>27</b>

### DAFTAR GAMBAR/FOTO

No. Gambar /foto	Nama Gambar/Foto	Halaman
1	Gambar Lambang Desa Singakaerta	21
2	Relief Kop Kresna, Kayu Ebone	31
3	Relief Duyung	32
4	Relief Kresna dengan Variasi Badong	32
5	Relief Rama dan Sinta Kayu Ebone	33
6	Relief Rama dan Sinta Duyung	34
7	Patung Kop Janger Kayu Ebone	35
8	Relief Kop Janger Kayu Ebone	36
9	Relief Flora dan Fauna	37
10	Relief Flora dan Fauna pada Sketsel	37
11	Patung Dolpin Kayu Suar	39
12	Kayu Suar Bahan Baku Patung	40
13	Kayu Jempinis Bahan Baku Relief	40
14	Gergaji Mesin/Jekso Tangan	41
15	Palu kayu, Pahat, Siku, Pemutik, Serut Yuyu	41
16	Jekso Tangan kecil dan Bor	42
17	Pengerajin I Made Jara Makalin Patung Dolpin dengan Jekso	43
18	Pengerajin I Suana Pembuatan bentuk detail Patung Penyu	44
19	Pengerajin I Wayan Dana Ngerot Patung Penyu	45
20	Pengerajin Sedang Ngamplasin Patung Ikan Paus kecil	46
21	Ni Wayan Kesiman Sedang Nyemir Penyu tempat buah	47
22	Kayu Jempinis Bahan Baku Relief	48
23	Mal/Sket Relif Gajah	48
24	Bentuk Mal/Sket Relief Bingkai Cermin Motip Penyu	49
25	<i>Ngemal</i> /memindahkan sket diatas kayu papan Jempinis	49
26	Bentuk Global Relief Dolpin dengan bahan Kayu Jempinis	50
27	Bentuk Global Relief Motip Gajah	50
28	Ketut Pedas Membuat Bentuk Detail Relief Dolpin	51
29	Bentuk Detail Relief dengan bahan Kayu Jempinis	51
30	Proses <i>Ngerot</i>	52
31	Relief Dolpin hasil Proses <i>Nerot</i> .	52
32	Pengerajin Sedang Ngamplasin Relief Penyu	53
33	Tempat Minuman	55
34	Tempat Minuman satu ekor kura-kura	56
35	Bentuk Meja hias motip satu ekor kura-kura	56
36	Bentuk Meja Hias Kaca dengan motip tiga kura-kura	57
37	Bentuk Tempat Buah Motip Kura-Kura	57
38	Bentuk Tempat Buah Motip Penyu	58
39	Bentuk tempat minuman motip dua dolpin	59
40	Bentuk tempat minuman motip dua dolpin	59
41	Bentuk Tempat Minuman Motip Dolpin	60

42	Tempat Serbet Motip Satu Kura-Kura	60
43	Tempat Serbet Motip Dolpin	61
44	Ganjial Pintu Motip Penyu	62
45	Ganjial Pintu Motip Cecak	62
46	Hiasan Ruang Motip Dua Dolpin	63
47	Hiasan Ruang Motip Ikan Hiu Hamber	63
48	Desain Bentuk Hiasan ruang Mitip Ikan Paus	64
49	Bentuk Hiasan Ruang Motip Dolpin	65
50	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Dan ikan Pari	66
51	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu	66
52	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Dan ikan Paus	67
53	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Beralas	67
54	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Berukir	68
55	Hiasan Ruang Motip Paus Kombinasi akar Benalu	68
56	Bentuk Hiasan Ruang Motip ikan Hias	69
57	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Tunggal dengan Relief	69
58	Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Tiga	70
59	Papan Nama ALOHA Motip Kura-Kura	70
60	Bentuk Papan Nama Motip Tokek	71
61	Bentuk Papan Nama Dolpin	71
62	Bentuk Papan Nama Motip Penyu	72
63	Bentuk Bingkai Cermin Kombinasi Dua Ekor Dolpin	72
64	Bentuk Bingkai Cermin Komposisi Tiga Ekor Penyu	73
65	Desain Relief Dolpin ( <i>Be pitu</i> )	74
66	Desain Relief Dolpin Hiasan Dinding	74
67	Bentuk Hiasan Ruang Motip ikan Paus Tiga	75
68	Bentuk Relief Gajah lima	75
69	Bentuk Relief Gajah Telu	76
70	Bentuk Relief Gajah Induk dan Anak	76
71	Desain Relief Bentuk Kupu-Kupu	77
72	Relief Motip Kura-Kura	77

### Daftar Lampiran

No.	Nama Gambar/Foto	Halaman
1	Proses Makalin Patung Penyu tunggal, Kayu Suar	85
2	Membuat Bentuk Detail Patung Dolpin, Kayu Suar	85
3	Peneliti Wawancara pada Pengerajin di Tempat Kerja	86
4	Peneliti Wawancara pada Pengerajin di Tempat Kerja	85
5	Pengerajin Makalin Tempat Buah dengan Jekso Tangan	87
6	Pengerajin <i>Ngerot</i> Tempat buah dengan alat Serut yuyu	87
7	Tempat Minuman Motip Penyu	88



## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kerajinan merupakan ladang mata pencaharian bagi masyarakat Bali disamping sektor pertanian. Masyarakat Bali menekuni kerajinan, sehingga masyarakat Bali disebut masyarakat perajin. Hal ini dapat dilihat dari kesibukan perajin dalam menciptakan berbagai jenis kerajinan baik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, keperluan perlengkapan upacara, maupun untuk perdagangan.

Dengan didorong oleh kebutuhan, serta memiliki keterampilan tangan dalam menciptakan bentuk-bentuk kerajinan secara terus menerus menyebabkan sifat tersebut menjadi mengental dan mentradisi dalam kehidupannya. Sehingga kerajinan yang diciptakan tidak lepas dari kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Dalam memproduksi benda-benda kerajinan tidak terlepas dari unsur estetika, keunikan, memiliki nilai pakai sehingga melahirkan kerajinan yang khas. Dalam perkembangannya, kerajinan bukan hanya dipandang sebagai benda pakai, tetapi ada juga sebagai hiasan dan cenderamata. Produk kerajinan seperti ini banyak ditemui di daerah Bali, salah satunya dapat dilihat di Desa Singakerta. Singakerta salah satu desa pengerajin yang ada di wilayah Ubud. Saat ini Desa Singakerta terkenal dengan kerajinan kayu motif binatang. Walaupun di daerah ini banyak tumbuh kerajinan yang lain seperti kerajinan lukis, kerajinan anyaman rontal, kerajinan patung batu padas, kerajinan ukir kayu. Namun sebagian besar masyarakatnya menekuni dibidang kerajinan kayu, sehingga Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang.

Kerajinan kayu motif binatang yang dimaksud disini adalah kegiatan kerajinan kayu yang mengambil tema bentuk-bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Bentuk-bentuk binatang tersebut dibuat ke dalam bentuk tiga dimensi (patung) dan relief dengan menggunakan bahan dasar kayu bentuk papan. Sesuai dengan proses pembuatannya kerajinan kayu tersebut lebih banyak menggunakan tenaga tangan trampil manusia. Walaupun dalam proses pembuatannya ada menggunakan alat bantuan mesin, namun hal itu sangat terbatas pada tahap pembelahan kayu menjadi papan dan pembuatan *bentuk pola saja*. Peranan ketrampilan tangan dalam kerajinan tersebut lebih dominan. Proses perwujudan kerajinan kayu motif binatang tersebut merupakan perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin. Perpaduan antara kedua hal tersebut dapat melahirkan bentuk kerajinan tangan sebagai hasil kerajinan potensi daerah. Karena bentuk kerajinan tangan seperti ini tidak ada di daerah lain. Walaupun di desa tetangganya adalah daerah kerajinan, namun bentuk kerajinannya tidak sama dengan yang ada di desa Singakerta. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain. Kerajinan kayu bentuk-bentuk binatang kaki empat tersebut seperti bentuk binatang gajah, tokek atau cecak, dan binatang laut antara lain: bentuk ikan lumba-lumba (dolpin), penyu (kura-kura). Kerajinan kayu tema ini hanya di produksi oleh masyarakat Desa Singakerta.

Kerajinan di desa Singakerta mengalami pertumbuhan yang sangat dinamis seiring dengan pertumbuhan kepariwisataan di daerah Bali. Pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta ini dimulai semaraknya sekitar tahun 1966-an. Walaupun sesungguhnya cikal bakalnya sudah ada sejak 1930-an.

Untuk memperoleh jawaban pertumbuhan kerajinan kayu motif binatang di Desa Singakerta sebagai potensi daerah perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dinamika Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah ?.
2. Bagaimana proses perwujudan kerajinan kayu tersebut merupakan perpaduan antara ketrampilan tangan dan alat-alat mesin ?.
3. Jenis binatang kaki empat dan binatang laut apa yang diambil dalam perwujudan kerajinan kayu ?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berangkat dari hasil studi lapangan, berkembang berbagai jenis kerajinan dan banyaknya media yang dipakai oleh pengerajin, maka dalam penelitian ini dibatasi hanya meneliti kerajinan patung dan relief kayu dengan motif binatang laut dan binatang kaki empat yang diproduksi di Desa Singakerta , Ubud, Gianyar.