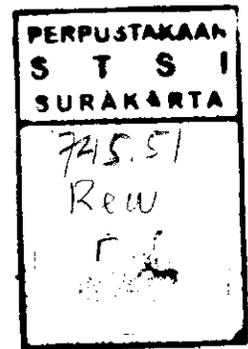


*Kerajinan-kayu*

**RAGAM PRODUK MINIATUR KENDARAAN  
PRODUKSI JAYA HANDYCRAFT  
SISWODIPURAN BOYOLALI**



**SKRIPSI**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Kriya Seni  
Jurusan Seni Rupa



oleh

**Joko Rewang**  
NIM.95147102



**SENI RUPA  
SEKOLAH TINGGI SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2004**

**SUMBANGAN : *Lembaga***  
**TAHUN : *2004***

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul  
Ragam Produk Miniatur Kendaraan Produksi Jaya Handycraft  
Siswodipuran Boyolali

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Rewang  
NIM. 95147102

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta

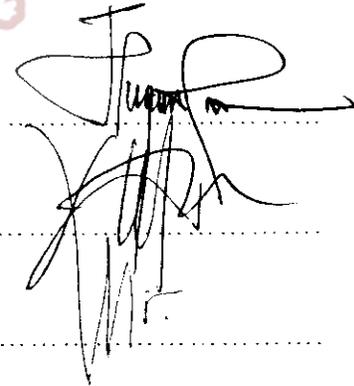
Pada tanggal, 24 Juni 2004  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua : Prof. Dr. Soetarno

Penguji Utama : Drs. Guntur, M.Hum.

Pembimbing : Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn.



Surakarta, Juni 2004  
Sekolah Tinggi Seni Surakarta

Ketua



Prof. Dr. Soetarno  
NIP. 130250772

## ABSTRAK

RAGAM PRODUK MINIATUR KENDARAAN PRODUKSI  
JAYA HANDICRAFT SISWOPURAN BOYOLALI (Joko Rewang, 2004, x,  
105 halaman) Skripsi S-1 Jurusan Seni Rupa, Sekolah Tinggi Seni Indonesia  
(STSI) Surakarta

Skripsi ini disusun untuk menjawab permasalahan tentang: latar belakang keberadaan garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft; proses garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft; dan ragam produk miniatur kendaraan yang diproduksi Jaya Handycraft?

Penelitian pada kriya kayu Jaya Handycraft bertujuan untuk mengetahui latar belakang, variasi bentuk, dan teknik garap berlandaskan konsep-konsep seni rupa. Dengan mengangkat permasalahan yang mendasar diharapkan akan diperoleh gambaran yang jelas dan kongkret perihal nilai fungsi yang melekat pada bentuk garap miniatur kendaraan.

Mengacu pada fokus amatan, pendekatan dan strategi penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengambilan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, analisis dokumen, dan studi pustaka dengan tiga tahapan utama yaitu tahap orientasi, tahap eksplorasi, dan tahap *member check*. Analisis yang dipakai adalah analisis secara induktif, yang berbentuk deskriptif, berupa analisis yang penarikan kesimpulannya dimulai dari kasus-kasus individual nyata menjadi kesimpulan yang bersifat umum.

Berdasarkan penelitian diperoleh kesimpulan bahwa miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft merupakan benda hias yang mempunyai fungsi yang lebih bersifat pasif intrinsik, yang dibuat melalui beberapa tahapan proses garap dan selalu mempertimbangkan nilai estetik. Miniatur kendaraan dibuat dengan memanfaatkan bahan kayu jati limbah industri mebel. Menurut ragam bentuknya dikategorikan menjadi tiga macam yaitu miniatur kendaraan roda dua (Harley Davidson, Special Engine, Honda 70 cc, Vespa); roda tiga (becak); roda empat (Mercy, Limousin tertutup, Limousin terbuka, Willyz).

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan penelitian ini dapat terselesaikan.

Penulisan ini tidak lepas dari bantuan, arahan dan dorongan berbagai pihak. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Soetarno selaku Ketua Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, Drs. Guntur, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Kemudian juga Drs. Achmad Sjafri, M. Sn. sebagai dosen pembimbing, yang di sela-sela kesibukannya masih menyempatkan diri memberikan dorongan, motivasi, dan bimbingan, penyusunan laporan penelitian ini.

Terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada bapak dan ibu Dosen Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Syawal, pemilik usaha kriya kayu Jaya Handycraft, yang telah memberi izin dan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan observasi dalam penelitian.

Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penulisan laporan ini. Selanjutnya peneliti berharap agar tulisan ini dapat memberikan faedah sebagai mana mestinya.

Surakarta, 24 Juni 2004

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR FOTO	x
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah	3
Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
Sumber Pustaka	4
Kerangka Berpikir	5
Jenis dan Fungsi Produk Kriya	7
Desain Produk	11
Langkah-langkah Penelitian	14
Tahap-tahap Penelitian	14
Subjek Penelitian	15
Teknik Pengambilan Data	16
Sumber Data	17
Analisis Data	18
Sistematika Penulisan	19
BAB II PROFIL JAYA HANDYCRAFT	21
Tinjauan Keberadaan Jaya Handycraft	21
Tenaga Kerja	25
Jenis Produksi	27
Bahan	29
Bahan Baku	30
Bahan Bantu	30

Bahan Sentuhan Akhir ( <i>Finishing Touch</i> )	30
Alat	31
Alat untuk Pembuatan Komponen	32
Alat untuk Sentuhan Akhir ( <i>Finishing Touch</i> )	33
Proses Produksi	34
Tahap Persiapan Bahan	36
Tahap Pembuatan Komponen dan Peralitan	37
Sentuhan Akhir ( <i>finishing touch</i> )	38
Pengemasan	39
Pemasaran	39
BAB III TINJAUAN DESAIN MINIATUR KENDARAAN	41
Miniatur dalam Bingkai Seni Kriya	41
Sumber Ide dan Pekriya	43
Penyebaran Miniatur Kendaraan	45
Desain Miniatur Kendaraan	48
BAB IV ANALISA BENTUK MINIATUR KENDARAN	71
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bentuk	71
Pekria dan Latar Belakang	71
Bahan	74
Proses Garap	79
Bentuk Miniatur Kendaraan Roda Dua	81
Bentuk Miniatur Sepeda Motor Harley Davidson	81
Bentuk Miniatur Sepeda Motor Special Engine	85
Bentuk Miniatur Sepeda Motor Honda 70 cc	87
Bentuk Miniatur Sepeda Motor Vespa	88
Bentuk Miniatur Kendaran Roda Tiga	90
Bentuk Miniatur Kendaraan Roda Empat	91
Bentuk Miniatur Mobil Mercy	91
Bentuk Miniatur Mobil Limousin	93

Bentuk Miniatur Mobil Willyz	95
Tampilan Warna Miniatur Kendaraan	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>100</b>
Kesimpulan	100
Saran	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>105</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema mekanisme proses produksi	34
Gambar 2. Skema dikotomi seni kerajinan dan seni kriya	42
Gambar 3. Rancangan bentuk miniatur sepeda motor Harley Davidson	49
Gambar 4. Rancangan komponen miniatur sepeda motor Harley Davidson	49
Gambar 5. Detail A1, A2	50
Gambar 6. Rancangan bentuk miniatur sepeda motor Special Engine	51
Gambar 7. Rancangan komponen miniatur sepeda motor Harley Davidson	51
Gambar 8. Detail B1, B2	52
Gambar 9. Rancangan bentuk miniatur sepeda motor Honda 70 cc	53
Gambar 10. Rancangan komponen miniatur sepeda motor Honda 70 cc	53
Gambar 11. Detail C1, C2	54
Gambar 12. Rancangan bentuk miniatur sepeda motor Vespa	55
Gambar 13. Rancangan komponen miniatur sepeda motor Vespa	55
Gambar 14. Detail D1, D2	56
Gambar 15. Rancangan bentuk miniatur becak	57
Gambar 16. Rancangan komponen miniatur becak	57
Gambar 17. Detail E1, E2	58
Gambar 18. Rancangan bentuk miniatur mobil Mercy	59
Gambar 19. Rancangan komponen miniatur mobil Mercy	59

Gambar 20. Detail F1, F2	60
Gambar 21. Rancangan bentuk miniatur mobil Limousin terbuka	61
Gambar 22. Rancangan komponen miniatur Limousin terbuka	61
Gambar 23. Detail G1, G2	62
Gambar 24. Rancangan bentuk miniatur mobil Limousin tertutup	63
Gambar 25. Rancangan komponen miniatur mobil Limousin tertutup	63
Gambar 26. Detail H1, H2	64
Gambar 27. Rancangan bentuk miniatur mobil Willyz	65
Gambar 28. Rancangan komponen miniatur mobil Willyz	65
Gambar 29. Detail I1, I2	66
Gambar 30. Perbedaan gambar tampak samping, tampak depan potongan, tampak depan komponen	67
Gambar 31. Rancangan penerapan arah serat kayu pada salah satu komponen	68
Gambar 32. Sepeda motor Harley Davidson yang dijadikan sebagai sumber ide	84

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### *Latar Belakang Masalah*

Seni dalam penciptaan karya, khususnya seni terapan merupakan langkah mempertautkan seni dan lingkungan, serta seni dan kehidupan (Humar Sahman, 1993: 20). Seni merupakan usaha menggambarkan alam sekitar ke dalam wujud karya. Pertautan tersebut salah satunya berlangsung pada bentuk kriya kayu miniatur kendaraan “Jaya Handycraft” yang merupakan refleksi artistik terhadap bentuk sarana transportasi “kendaraan”. Bentuk artistik tersebut merupakan tiruan dalam ukuran yang jauh lebih kecil jika dibandingkan dengan ukuran yang sebenarnya. Itulah sebabnya, bentuk produk itu dinamakan “miniatur” atau lebih lengkapnya miniatur kendaraan, karena sumber idenya adalah kendaraan.

Keberadaan miniatur kendaraan sebagai bentuk baru yang bersumber dari bentuk lampau (*post-figurative*), dalam perkembangannya akan mampu menjadi harapan akan munculnya bentuk-bentuk di masa mendatang (*co-figurative*). Salah satu fenomena yang dapat diamati melalui penelitian, adalah menganalisis bentuk-bentuk miniatur tersebut secara visual.

Bentuk-bentuk miniatur kendaraan itu mencerminkan adanya jalinan yang erat antara permasalahan artistik (seni), desain, dan teknologi, yang keberadaannya, tidak dapat dipisahkan. Dengan demikian, perlakuan ini tentunya merupakan suatu bentuk peningkatan seni tradisional sebagai perbendaharaan karya rupa. Ruang

lingkup penelitian menelaah pada aspek latar belakang, dasar adanya aspek visual sebagaimana tercermin pada karakteristik struktur bentuk visual karya rupa, tampilan unsur bahan (material) serta nilai fungsi yang dimilikinya. Sedangkan aspek artistiknya terdapat pada nilai dekoratif dan pencerminan kemampuan teknis melalui penggunaan perangkat pewujud karya.

Bentuk visual merupakan bentuk yang dapat diterima oleh indera penglihatan manusia sehingga memungkinkan keindahan bentuk dapat dinikmati. Sesuai dengan sifatnya karya kriya yang hendak diteliti merupakan "seni rupa trimatra" yang menunjukkan pada suatu keberadaan yang sangat tergantung pada penglihatan, karena bentuk cukup dihayati secara inderawi (Dharsono 1998: 8). Secara fisik semuanya mencerminkan kerja tangan, yang terampil, ahli, yang gagasan maupun proses garapnya saling berkaitan dan selaras (harmoni). Pada karya tersebut terdapat hubungan antara manusia-alam, manusia-benda, manusia-alat bantu yang tidak sepenuhnya tergantung pada mesin modern (berteknologi tinggi). Dengan demikian bentuk senantiasa dipengaruhi aspek latar belakang penciptaan termasuk pekriya, bahan, teknik yang akan menentukan sifat karya, maksud dan tujuan serta nilai fungsinya. Sebagai karya seni yang bersumber ide dari kehidupan alam nyata, analisis bentuk dan proporsinya dapat diperbandingkan dengan sumber ide tersebut, yakni perbandingan bukan secara horizontal langsung, melainkan secara tidak langsung.

Miniatur kendaraan perlu dikaji kaitannya dengan bentuk visual. Karena itu, ada beberapa permasalahan yang perlu dicari jawabannya; bagaimana latar belakang keberadaan garap miniatur Jaya Handycraft, bagaimana proses

pembuatan miniatur kendaraan di Jaya Handycraft, bagaimana ragam produk miniatur kendaraan yang diproduksi Jaya Handycraft.

### ***Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang di atas pokok masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah bentuk garap miniatur kendaraan. Untuk mengkaji dan memfokuskan pokok permasalahan secara khusus perlu dipertanyakan:

1. Bagaimanakah latar belakang keberadaan garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft?
2. Bagaimanakah proses garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft?
3. Bagaimanakah ragam produk miniatur kendaraan yang diproduksi Jaya Handycraft?

### ***Tujuan dan Manfaat penelitian***

Penelitian pada kriya kayu Jaya Handycraft bertujuan:

1. Mengetahui latar belakang keberadaan garap miniatur kendaraan.
2. Mengetahui proses garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft.
3. Mengetahui ragam produk miniatur kendaraan yang diproduksi Jaya Handycraft.

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat;

1. Dapat memberikan pengetahuan mengenai latar belakang keberadaan garap miniatur kendaraan.

2. Dapat memberikan pengetahuan mengenai proses garap miniatur kendaraan di Jaya Handycraft.
4. Dapat memberikan pengetahuan mengenai ragam produk miniatur kendaraan yang diproduksi Jaya Handycraft.

### *Sumber Pustaka*

Konsep-konsep pemikiran maupun teori-teori yang telah dibakukan merupakan sumber data yang sangat penting, sebagai konstruk dalam menganalisis hasil observasi lapangan, sehingga penelitian ini juga disertai tinjauan terhadap sumber-sumber pustaka. Human Sahman dalam *Estetika Telaah Historik dan Sistemik* (1987), memaparkan uraian tentang seni, karya dan aktivitas kreatif serta berbagai gambaran tentang seni. Buku ini dapat dijadikan landasan referensi dalam pemecahan permasalahan estetika yang ada dalam penelitian ini.

But Muchtar dalam buku *Daya Cipta di bidang Kriya* (1991), memaparkan situasi kriya di Indonesia saat sekarang, sifat dan permasalahan pekriya. Buku tersebut dapat mendukung landasan dan pemikiran yang berkaitan dengan permasalahan kriya di Indonesia.

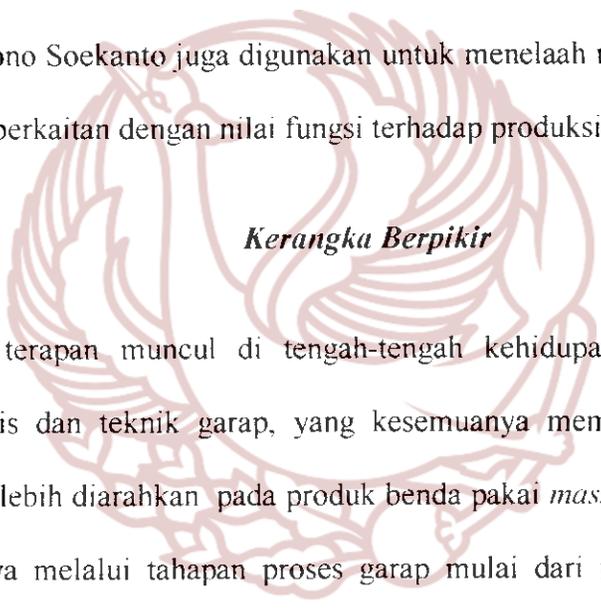
Persoalan bahan, alat, konstruksi proses penyelesaian, desain, dan sejarah mebel terdapat dalam buku *Teori dan Praktek Kayu* (1985) yang ditulis oleh George Lore. Buku tersebut dapat membantu penggambaran kegiatan kriya kayu, yang dapat dikorelasikan dengan kegiatan kriya kayu pada Jaya Handycraft.

Agus Sachari yang menyikapi adanya fenomena terpisahnya kedudukan antara seni, desain, dan teknologi, sebagaimana ditulisnya dalam buku *Seni, Desain*

*dan Teknologi: Antara Konflik dan Harmoni* (1986), juga mendasari kajian estetik penelitian.

Soedarso, SP. dalam bukunya *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni* (1990), memuat batasan-batasan seni, konsep-konsep berkarya seni, dipakai sebagai acuan analisis penelitian secara semestinya.

Terjadinya perilaku dalam masyarakat nampaknya hanya mampu ditelaah dengan disiplin ilmu lain. Maka buku *Konsep-konsep dasar Sosiologi* (1968) tulisan Saerjono Soekanto juga digunakan untuk menelaah realitas yang ada dalam masyarakat berkaitan dengan nilai fungsi terhadap produksi kriya ini.



### *Kerangka Berpikir*

Seni terapan muncul di tengah-tengah kehidupan masyarakat dalam berbagai jenis dan teknik garap, yang kesemuanya mempunyai latar belakang fungsi, yang lebih diarahkan pada produk benda pakai *mass product*, dan di dalam pewujudannya melalui tahapan proses garap mulai dari pemilihan bahan baku, proses pengerjaan sampai pemakaian produk. Guna mendapatkan ketepatan fungsi dan kenyamanan (*comfortability*) dalam pemanfaatan produk, seni terapan (produk-produk kriya) sarat dengan perancangan mengubah bahan alam (*material*) menjadi benda yang indah (*artistik*) namun tetap mempunyai nilai guna. Cabang seni ini dikenal sebagai seni tradisional yang pengerjaannya hanya memakai peralatan yang sederhana dan tidak banyak intervensi mesin-mesin berteknologi tinggi dan dioperasikan secara manual hal ini sesuai dengan sifatnya yang masih tradisional.

Produk kriya sering dijadikan sebagai bagian sumber kehidupan atau bahkan secara penuh oleh pekriya. Sebagai seni tradisional, pekriya dalam pengerjaannya selalu berkaitan dengan masalah teknik atau cara pencapaian suatu bentuk karya, yang juga bersifat tradisional mengukir, memahat, membubut, mengetam. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa antara seni dan teknologi, merupakan disiplin yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Salah satu contoh yang nyata adalah aktivitas kriya yang terjadi pada objek penelitian ini yaitu yang difokuskan pada bentuk miniatur kendaraan.

Nilai estetik yang dimiliki tidak melekat pada bentuk namun dapat dilihat dari kegiatan lain yang terpisah dari karya itu sendiri. Sebagaimana yang dipaparkan Wiyoso Yudosepuro (1983: 53) nilai estetika, nilai teknik, dan nilai pakai karya seni kriya dapat dianalisis secara terpisah namun dalam pembuatannya, seorang pekriya tidak berpikir secara analitis terhadap nilai yang terpadu dalam proses berkarya sesuai dengan pengalaman yang diperoleh.

Sesuai fokus penelitian kajian tentang ragam produk dapat dipaparkan konsep-konsep yang akan digunakan untuk memberi penjelasan terhadap hasil penelitian. Bentuk pada seni rupa awalnya digunakan sebagai padan kata *form*, yang menurut Dharsono merupakan totalitas karya seni, berupa pengorganisasian (*desain*) dari unsur-unsur yang mendukung suatu bentuk tersebut, tetapi bukan sekadar jumlah atau kuantitas dari segala unsur melainkan satu kesatuan atau “gestalt” atau *unity* (asas-asas desain: unity, repetisi, harmoni, kontras, gradasi) dari unsur-unsur tersebut (1988: 46). Konsep tersebut memberi batasan bahwa bentuk merupakan satu wujud yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen dan hal ini

memiliki kesesuaian dengan miniatur yang terwujud dari hubungan timbal balik, antara komponen-komponen yang saling terkait membentuk suatu kesatuan.

Bentuk merupakan hasil pengolahan yang bersumber pada objek. Sebagai sumber ide yang dijadikan sebagai acuan pencapaian bentuk. Sumber ide miniatur ini adalah “kendaraan” (alat transportasi), sehingga bentuknya merupakan hasil tiruan. Secara objektif maupun formalitas, bentuk merupakan suatu perwujudan pengalaman jiwa pekriya yang akan selalu memuat visi pribadi (*local genius*). Kemampuan pribadi pekriya didukung kreativitas yang dimiliki untuk mewujudkan sebagai bentuk *respon initial*. Hal ini yang menjadikan miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft memiliki ciri khas sebagai bentuk miniatur yang keberadaannya tidak hanya sebagai produk kriya tunggal. Berkaitan dengan permasalahan yang diangkat, diasumsikan bahwa jenis kriya ini mampu bertahan dan berkembang mengingat tersedianya sumber daya alam yang cukup banyak dan keberadaannya sebagai kriya sangat sarat dengan proses mencipta (kreativitas) yang memungkinkan akan terus mengalami perubahan yang lebih sempurna. Adanya penyebaran yang sangat luas baik dari posisi geografis maupun pelapisan yang terjadi dalam masyarakat tertentu menjadikan ragam kriya sangat bervariasi jenis dan fungsinya, yang pada akhirnya menuntut pemilahan terhadap produk kriya berdasarkan berbagai aspek.

### **Jenis dan Fungsi Produk Kriya**

Secara umum hasil karya seni memperlihatkan ciri-ciri tertentu (*traits*), selalu melibatkan gagasan, tentang medium (yang inderawi) dan pembuatnya,

faktor tujuan serta faktor bentuk (Humar Sahman 1993: 25). Di dalamnya terdapat tiga nilai, yaitu nilai pakai (*use value*) atau nilai ekonomi, nilai kisah (*narrative*) atau nilai idiil, nilai formal (*formal value*) atau nilai lahiriah.

Pada cakupan yang lebih sempit ditinjau dari nilai pemakaiannya kriya dibedakan menjadi dua macam, yaitu kriya yang menghasilkan benda pakai dan kriya yang menghasilkan benda hias. Pendapat lain membagi kriya menjadi tiga kategori yaitu: kriya yang mempunyai konteks dengan budaya (tumbuh dan berkembang) di kalangan keraton, kriya yang konteksnya sebagai industri rakyat (menjadi sumber penghidupan rakyat kecil) dan kriya yang konteksnya sebagai seni desain, yang berkiprah di kalangan akademis (Imam Buchori, 1992: 3).

Pada awalnya kriya tumbuh dan berkembang selalu berkaitan dengan budaya suatu wilayah tertentu yang bernuansa tradisi (tradisional), yang sepenuhnya mengabdikan kepada kebutuhan masyarakat, dan pekriyanya dalam berbagai hal kehidupan dipandang sakral (sifat kebudayaan yang religius-sosialis). Hal tersebut menjadikan seni tradisional dicakupkan sebagai seni rakyat (sebagai wawasan budaya) yang mengalami pemilahan berdasar pada perbedaan perkembangan strata lapisan masyarakat. Yang satu diciptakan spontan dan sederhana di masyarakat pedesaan, dan sebagian diciptakan di lingkungan keraton. Secara garis besar produk kriya dapat diklasifikasikan menjadi tiga: (1) Produk kriya sebagai pelengkap upacara keagamaan dan tradisi, (2) Produk kriya sebagai industri rakyat, (3) Produk kriya sebagai perdagangan.

### ***Produk Kriya sebagai Pelengkap Upacara Keagamaan dan Tradisi***

Pada saat masyarakat pemeluk agama atau penganut kepercayaan tertentu melakukan upacara ritual, di tempat-tempat yang berfungsi sebagai upacara peribadatan yaitu candi, pura, wihara, klenteng, lazim dijumpai benda-benda berwujud perangkat sesaji atau perlengkapan yang lain seperti keris, arca, tombak, barang-barang dari tanah liat, barang-barang dari bambu. Pada situasi yang lain seperti upacara penobatan raja, perkawinan, khitanan, kelahiran, juga sering dijumpai pakaian (kostum), asesoris, sarana pertunjukan, sebagai misal payung, tenun, topeng, wayang. Karena benda-benda tersebut sarat dengan nuansa religi dan tradisi maka dikategorikan dalam barang kriya sebagai pelengkap upacara keagamaan dan tradisi.

### ***Produk Kriya sebagai Industri Rakyat***

Beberapa industri rakyat (industri rumah tangga) berkembang di kalangan rakyat pedesaan. Pada saat sekarang aktivitasnya berorientasi untuk pemenuhan kebutuhan praktis sehari-hari. Yang dimaksud produk industri rakyat adalah benda-benda yang mempunyai nilai guna praktis, bersifat universal, dibuat secara rajin, teliti dengan keterampilan tangan, namun masih dipengaruhi oleh adat-istiadat setempat. contohnya kendi, tempayan, perhiasan, kain tenun untuk dipakai sehari-hari, batik, keranjang, perabot dapur (Imam Buchori, 1992: 4).

Ditinjau dari aspek artistiknya kadang-kadang hasil karya rupa kriya ini kurang mempertimbangkan nilai estetikanya, bentuknya sederhana, dan untuk jenis yang dibubuhi ornamen masih sangat sederhana, berupa bentuk-bentuk geometris

ataupun potongan-potongan makhluk hidup yang telah distilasi. Bentuk ini berbeda dengan hasil karya rupa keraton yang masih berkaitan dengan ikatan-ikatan klasik, nilai-nilai artistiknya masih kental dan dalam proses garap dikerjakan secara sungguh-sungguh. Kriya ini masih bertahan dan dilestarikan kalangannya.

### ***Produk Kriya sebagai Perdagangan***

Seiring dengan perkembangan tingkat kebutuhan manusia yang semakin kompleks, terjadi perubahan tujuan setiap jenis kriya. Pada awalnya untuk hal-hal yang bersifat nonekonomi, saat sekarang cenderung berorientasi terhadap realitas ekonomi, sehingga usaha memenuhi kebutuhan secara finansial lebih di-kedepankan, dengan mengalihfungsikan sebagian besar produk kriya menjadi komoditas untuk perdagangan (jual beli). Aktivitasnya bagaimana memperoleh laba yang sebesar-besarnya dari setiap produk yang mereka hasilkan, maka kriya dengan sendirinya melibatkan disiplin pengetahuan lain seperti ilmu ekonomi. Dalam hal ini menyangkut teknik memperoleh bahan, alat, atau tenaga kerja yang murah, cara-cara pengelolaan keuangan dan yang tak kalah pentingnya cara pemasarannya.

Pengelompokan hasil karya kriya yang lebih umum saat sekarang, pembagian berdasarkan bahan baku seperti kriya bambu, kriya batu, kriya kulit, kriya kayu, kriya logam, kriya keramik, kriya tanduk, kriya kaca. Ada pembagian lain berdasarkan teknik pembuatannya (proses garap) seperti kriya anyam, kriya batik, kriya cor, kriya bubut, kriya batik, kriya ukir, kriya sungging. Sedangkan yang terakhir pengelompokan berdasarkan fungsi barang yang dihasilkan yaitu

berupa hiasan bangunan, hiasan ruangan, perabot rumah tangga, pakaian, sarana upacara, cinderamata, payung, wayang, dan sebagainya.

### Desain Produk

Desain merupakan salah satu cabang seni rupa yang keberadaannya tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses berkarya. Disiplin ilmunya mempunyai beberapa cakupan (ruang lingkup) yaitu: desain interior, desain grafis, desain produk, maupun cabang-cabang desain baru. Dalam pengerjaannya merupakan tahapan yang sangat mendasar, terutama bagi komunitas seniman yang hasil karyanya dimasukkan dalam bingkai seni rupa atas.

Tidak sedikit seniman kriya yang masih menganggap keberadaan desain belum dirasakan penting, menjadikan rendahnya mutu setiap penggarapan dan hasil karyanya. Padahal, bagaimana pentingnya keberadaan desain dalam penciptaan karya, Kenji Ekuin mantan Presiden ICSID (*International Council Society of Industry Design*) memaparkan bahwa hidup harmonis yang merupakan integrasi dari alam, benda yang menjadi dambaan semua manusia hanya akan diperoleh melalui media desain, sehingga setiap penggarapan karya harus dimulai dengan desain (Agus Sachari, 1986: 138).

Berkaitan dengan fokus dan subjek penelitian yang menghasilkan benda produk, perlu dijelaskan batasan tentang desain maupun pengembangannya. Desain yang biasa disejajarkan dengan istilah anggitan, merupakan kegiatan mengubah atau merancang. Dalam seni rupa lebih tegas dijelaskan sebagai “konsep pemikiran dalam penciptaan karya yang diawali dari konsep dalam, berupa gambar atau

wujud barang jadi". Desain juga merupakan suatu pengorganisasian unsur-unsur seni rupa yang terdiri dari bentuk, warna, bahan baku, ukuran, fungsi, tekstur, dan cara pengerjaan, yang selalu mempertimbangkan aspek sosial, ekonomi, artistik dan teknologi.

Hasil karya, baik gagasan maupun proses garapnya, saling berkaitan serta diselaraskan lewat jalinan tangan, penglihatan serta bahan yang saling mempengaruhi. Pekriya sebagai sumber daya manusia tidak dapat dipisahkan dengan unsur kekriyaan lainnya yang berupa sumber daya alam. Bentuk keterkaitan antar-unsur tersebut oleh pekriya, diawali dengan konsep pemikiran penciptaan karya yang disebut desain. Desain merupakan perancangan dalam membuat karya yang bisa mencakup penggunaan bahan, biaya, teknik pengerjaan, bentuk dan lain sebagainya. Sedangkan pendapat lain mengartikan sebagai konsep pemikiran dalam menciptakan karya, yang dapat berupa gambar atau langsung berupa bentuk benda sebagai sarannya (Murtihadi, 1982: 28).

Dilihat dari lingkupnya desain merupakan integrasi kegiatan ilmu (metode riset, fisika, matematika, ilmu bahan, ilmu ekonomi, sosial, psikologi, budaya), teknologi (konstruksi, teknologi produksi, teknologi mesin, teknologi material), pada akhirnya akan tertuang dalam karya yang hasilnya tergantung dari kreativitas dan kematangan pribadi desainer (Agus Sachari, 1986: 136). Atas dasar hal tersebut, dalam desain ada tahapan yaitu tahap riset (penelitian) pasar, tahap menyusun program yang didasarkan pada hasil riset pasar untuk dituangkan ke dalam konsep atau deskripsi yang sistematis dan jelas. pengolahan dari pemikiran desainer menjadi suatu pemecahan masalah yang diperoleh.

Riset pasar sebagai tahapan pertama dalam mendesain, menurut Bauhaus (1919) merupakan titik tolak penggabungan antara pendidikan ekonomi dengan pendidikan seni rupa, sebagai akar desain. Hal ini menjadikan para seniman terutama pekriya harus memperhatikan faktor ekonomi, karena perwujudan ekspresi tanpa prestasi ke arah kompetisi pasar menjadi sia-sia. Sehingga produk desain harus laku atau memasyarakat untuk memenuhi kehendak konsumen (Dalam, Agus Sachari, 1986: 136).

Fenomena di masyarakat modern, bagi ilmuan dan kalangan teknokrat, produk merupakan hasil karya yang dimasukkan pada prioritas sekunder. Untuk mengubah dan memperbaiki status tersebut tentunya harus ada upaya peningkatan, di mana kehadiran produk kriya dapat disejajarkan dengan karya rupa lainnya. Langkah ini adalah sisi yang tidak bisa ditawar-tawar lagi. Langkah tersebut bisa dimulai dari peningkatan atau pengembangan desain, walaupun tidak harus secara keseluruhan memuat desain baru yang mengesankan penampilan baru, pengembangan desain dapat dilakukan melalui beberapa hal di antaranya:

1. Mengolah bahan yang dipakai, dengan bahan yang hampir sama atau menggunakan bahan yang mengesankan penampilan baru.
2. Mengolah atau mempengaruhi proses pengerjaan.
3. Memakai peralatan untuk meluncurkan teknik pengerjaan.
4. Memperbaiki atau membuat desain kemasan yang baru.
5. Mengganti unsur fungsi (Agus Sachari, 1982: 31).

Sasaran peningkatan desain tentunya untuk mendapatkan hasil karya yang digemari, yang pada akhirnya akan memperoleh produk yang bermutu, dari usaha pengembangan produk (*product development*) sebagai realisasi peningkatan desain.

Dalam pengembangan produk, kriya dipengaruhi beberapa faktor:

1. Faktor performansi atau ergonomi, dengan subfaktor yang harus mempertimbangkan: nyaman, mudah dipakai, praktis, mudah dalam pemeliharaan, selamat mudah dalam perbaikan.
2. Faktor fungsi atau kegunaan (*utility*), subfaktor yang perlu dipertimbangkan: kelayakan, keandalan, spesifikasi material, strukturnya, penggunaan atau sistem pemakaian tenaga.
3. Faktor produksi, subfaktor yang perlu dipertimbangkan: permesinan yang dipakai, bahan baku, sistem proses produksi (manual, semi mekanis, *job order*), tingkat keterampilan buruh, biaya produksi, standarisasi.
4. Faktor pemasaran, subfaktor yang dipertimbangkan: selera konsumen, citra produk (lokal/ekspor), penentuan harga, saluran distribusi.
5. Faktor kepentingan produsen, meliputi identitas perusahaan dan statusnya.
6. Faktor kualitas produk, subfaktor yang dipertimbangkan: gaya zaman, daya tarik, estetika, penyelesaian desain dan *finishing touch*, struktur dan karakter bahan, kombinasi dengan bahan lain (Agus Sachari, 1990: 24).

### ***Langkah-langkah Penelitian***

#### **Tahap-tahap Penelitian**

##### ***Tahap Orientasi***

Tahap ini merupakan tahap pertama, yaitu tahap penjajakan untuk menemukan hal-hal yang menonjol, penting, berguna untuk diteliti secara mendalam, yang akan menjadi fokus penelitian. Tahapan ini dapat dipandang sebagai observasi permulaan terhadap Jaya Handycraft dan produknya, dan

sekaligus sebagai tahapan untuk mengenal objek penelitian, pemilik usaha, pekerja-pekerja atau karyawan, dan lingkungan setempat. Hal ini sangat penting supaya dalam tahap selanjutnya tidak akan canggung untuk membaur dengan orang yang terlibat di dalamnya.

### ***Tahap Eksplorasi***

Pada tahap ini peneliti berusaha memasuki fokus yang lebih jelas sehingga dapat dikumpulkan data yang lebih terarah dan lebih spesifik dengan melakukan observasi yang ditujukan pada hal-hal yang ada kaitannya dengan fokus penelitian. Pada tahap inilah pencarian data dilakukan melalui observasi partisipan.

### ***Tahap Member Check***

Tahap ini dilakukan dengan tujuan mengecek kebenaran data yang akan disusun dalam laporan, agar penelitian memperoleh data yang benar-benar akurat dan valid. Hasil observasi dan wawancara yang terkumpul dianalisis, dituangkan dalam bentuk laporan, dinilai kebenarannya melalui pendekatan emik (*emic*).

## **Subjek Penelitian**

Pemilihan subjek penelitian ini (secara kualitatif) cenderung bersifat purposif, yaitu cuplikan yang didasarkan pada pertimbangan penelitian dalam mengkaji fokus utama. Hal ini dipandang lebih mampu menangkap ke dalam data, apalagi jika dihadapkan dengan tampilnya bentuk yang jenisnya bervariasi dan tidak hanya tunggal.



Dengan penjelasan di atas, juga sesuai dengan kepentingan penelitian ini, maka yang dipilih sebagai amatan adalah bentuk miniatur produksi Jaya Handycraft yang terdapat di Siswodipuran, Kecamatan Boyolali (lihat lampiran 1). Pemilihan subyek penelitian ini didasarkan pada mutu dan variasi bentuk yang mampu dihasilkan, hal ini menunjukkan tingkat kualitas yang jelas, salah satunya dapat dilihat dari tingginya permintaan pasar sehingga masih mampu bertahan di tengah-tengah krisis ekonomi yang terjadi.

### **Teknik Pengambilan Data**

Data yang diperlukan diperoleh melalui tehnik: observasi, wawancara, analisis dokumen, dan studi pustaka.

#### ***Observasi***

Teknik observasi dilakukan secara langsung, yaitu berupa metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan dan menganalisis subyek penelitian secara obyektif. Observasi yang dilakukan tidak hanya mencatat kejadian atau peristiwa, akan tetapi juga segala sesuatu atau sebanyak mungkin hal-hal yang ada kaitannya dengan penelitian. Guna mencapai tujuan tersebut, peneliti berlaku sebagai *observer partisipan*, dengan mengikuti kegiatan yang berlangsung di lokasi penelitian bersama-sama karyawan maupun pemilik usaha. akan memungkinkan terjadinya discovery atau penemuan.

### ***Wawancara***

Persepsi responden secara mendalam diketahui peneliti memakai metode wawancara mendalam (*in-depth interviewing*), sehingga diperoleh data yang akurat. Wawancara penelitian dilakukan secara informal kepada informan di Jaya Handycraft, kadang kala dilakukan spontanitas santai, tanpa memakai lembaran-lembaran kertas yang berisi sejumlah pokok-pokok pertanyaan. Dengan demikian, wawancara dilakukan dalam suasana yang memungkinkan terjalinnya hubungan timbal balik yang akrab, sehingga diperoleh data yang benar-benar akurat.

### ***Studi Pustaka***

Studi pustaka merupakan kajian dalam menelaah buku-buku sebagai landasan pustaka dengan penuh perhatian. Studi ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa nantinya data yang diperoleh memerlukan tafsir berdasar konsep-konsep atau teori-teori keilmuan yang memang berkaitan.

### **Sumber Data**

Sumber data penelitian ini terdiri dari, sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer yaitu sumber data yang berupa data karya miniatur kendaraan, responden yang terdiri dari pemilik Jaya Handycraft, karyawan, dan orang-orang yang memiliki kaitan dengan keberadaan miniatur kendaraan juga menjadi sumber primer. Selain itu, sumber data berasal dari narasumber (key informan), yaitu sumber manusia yang dipandang memiliki pengetahuan atau wawasan yang memadai terhadap informasi yang diperlukan. Sumber data sekunder berupa

sumber-sumber pustaka, yaitu buku-buku yang ada kaitan dan relevan dengan masalah penelitian.

### **Analisis Data**

Analisis merupakan suatu proses berpikir yaitu bagaimana mengolah data untuk memperoleh kesimpulan secara valid. atau berupa proses untuk merumuskan pengetahuan berkriteria kebenaran. Analisis data juga merupakan kegiatan penalaran yang mempunyai dasar kebenaran, maka proses berpikir harus dilakukan dengan cara tertentu yang merupakan syarat agar suatu penarikan kesimpulan itu sah atau valid. Cara penarikan kesimpulan dilakukan berdasar logika, dalam artian luas adalah pengkajian untuk berpikir secara benar.

Sesuai bentuk penelitian yang dilakukan data yang diperoleh bersifat kualitatif. Maka analisis yang dipakai adalah analisis secara induktif, yang berbentuk deskriptif, berupa analisis yang penarikannya diawali dari kasus-kasus individual nyata menjadi kesimpulan yang bersifat umum. Analisis ini dimulai dari pernyataan yang mempunyai ruang lingkup yang khas dan terbatas dalam menyusun argumentasi yang diakhiri dengan pernyataan yang bersifat umum.

Data yang diperoleh melalui observasi yang masih bersifat global, yakni berupa data yang diduga ada hubungannya dengan penelitian. Hal tersebut menuntut dilakukan pemilahan data, yang berkaitan dengan fokus penelitian. Pada prinsipnya kegiatan yang dilakukan adalah mencari pola, tema, hubungan, persamaan, guna mendapatkan kesimpulan-kesimpulan *grounded* yang tadinya

masih bersifat tentatif, kabur, untuk itu perlu dilakukan verifikasi, yaitu memilih data yang sesuai dengan klasifikasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

### *Sistematika Penulisan*

Penulisan laporan penelitian ini secara garis besar disusun menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, merupakan halaman prabahasa yang terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar gambar.

Bagian utama dibagi dalam beberapa bab yaitu: Bab I pendahuluan, memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka berpikir, langkah-langkah penelitian yang terdiri dari tahap-tahap penelitian, pendekatan yang digunakan, subyek penelitian, teknik pengambilan data, sumber data, analisis, dan sistematika penulisan skripsi. Pada bab pertama ini untuk memaparkan latar mengenai bentuk miniatur yang meng-konsepsikan hubungan antar variabel berdasar teori, postulat, asumsi, dengan menyatakan hubungan tersebut dalam bentuk uraian kualitatif.

Bab II pembahasan tentang latar belakang munculnya miniatur kendaraan dan Jaya Handycraft, tenaga kerja, jenis produksi, bahan, alat, proses produksi, dan pemasaran. Berisikan deskripsi data secara interpretatif yang memuat variabel-variabel data yang diteliti, bersifat pendekatan secara konvergensi berdasarkan uraian tersebut akan diperoleh gambaran mengenai aktifitas dan profil Jaya Handycraft sebagai lokasi penelitian.

Bab III tinjauan tentang desain sesuai dengan jenis dan variasi bentuk miniatur kendaraan sebagai bagian dari seni kriya, sumber ide dan kriyawan, penyebaran miniatur kendaraan, dan penyajian gambar sebagai realisasi desain di Jaya Handycraft menurut jenis miniatur yang diproduksi.

Bab IV merupakan inti kajian skripsi yang berisikan pembahasan mengenai bentuk secara deskriptif analitis dalam kerangka amatan umum berdasarkan konsep-konsep seni rupa, dengan melihat spesifikasi yang ditampilkan masing-masing bentuk miniatur kendaraan. Sehingga akan dapat diketahui ciri khasnya, sebagai produk yang telah mengalami proses penyebaran yang mengakibatkan bermunculannya usaha sejenis. Bab ini juga membahas faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk-bentuk visual, mengingat kriya ini sebagai suatu hasil karya yang mempunyai nilai artistik dengan melalui tahap-tahapan yang panjang dalam perwujudannya.

Bab V adalah bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi hal-hal tentang hasil penelitian yang telah dilakukan berupa pernyataan variabel butir-butir utama dari bab dua hingga bab empat, berdasarkan argumentasi secara singkat yang diselaraskan kesesuaiannya dengan maksud dan tujuan penelitian dan permasalahan yang diangkat pada bab satu.

## **BAB II**

### **PROFIL JAYA HANDYCRAFT**

#### *Tinjauan keberadaan Jaya Handycraft*

Kriya sebagai bagian dari seni rupa, selalu terikat dengan jatunya (faktor). Bahan yang merupakan material (medium) dalam berkarya rupa, mempunyai kedudukan hakiki (mutlak), guna menuangkan gagasan, ke dalam wujud yang kongkret lahiriah. Tanpa tersedianya bahan, karya rupa tidak akan dapat diciptakan (Humar Sahman, 1993: 193).

Pekriya (seniman kriya) sebagai pelaku proses garap mencipta, posisinya juga sangat penting sebagaimana keberadaan material. Wujud hubungan secara responsif, antara manusia-alam (material) bisa menghasilkan karya yang lahir sebagai akhir suatu proses yang disebut aktivitas kreatif, yang perangnya terbias pada karya itu sendiri (Humar Sahman, 1993: 192).

Pada tahun 1975-an aktivitas kreatif yang dilakukan Mbah Wongso Kasino seorang seniman kriya asal Jombor Klaten, mampu menghasilkan hasil karya kriya kayu berupa miniatur kendaraan. Aktivitas tersebut merupakan bentuk aktualisasi lingkungan, yang bersumber ide pada sarana transportasi "kendaraan".

Pada awalnya hasil karya yang diperkenalkan hanya bentuk-bentuk yang masih sederhana yaitu, berupa miniatur lokomotif, pesawat dengan baling-baling, dan kapal layar. Kemungkinan besar pada saat awal-awal pembuatan, sumber ide hanya kendaraan tersebut. Kebanggaan Mbah Wongso diwujudkan dengan

memulai memperkenalkan hasil-hasil karyanya pada masyarakat umum, sehingga lama kelamaan hasil karyanya mulai dikenal oleh banyak orang dari berbagai kalangan. Beberapa tahun kemudian miniatur kendaraan mulai dikembangkan oleh tiga putra Mbah Wongso Kasino yaitu Wahyudi, Sukamto dan Sutopo, namun Mbah Wongso sendiri justru tidak membuat lagi, seiring dengan usianya yang semakin tua. Ketiga putranya dalam mendirikan usaha dilakukan terpisah-pisah, berlainan kampung dan ada yang berlainan desa di Trucuk dan Methuk. Setelah mereka berkeluarga pisah dari orangtuanya, hanya Wahyudi sebagai anak tertua yang masih tinggal di kampung Jombor. Wahyudi dalam mengerjakan dibantu oleh beberapa orang tetangga dan beberapa orang berasal dari luar desa, bahkan ada yang berasal dari luar Kabupaten Klaten. Dilihat dari perkembangannya kriya ini nampak mempunyai potensi dan prospek yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya produktivitas, yang mengindikasikan adanya permintaan pasar yang bagus, dan ini menuntut penambahan tenaga kerja yang terlibat.

Tenaga kerja yang semula bekerja pada Wahyudi, Sukamto, dan Sutopo secara bertahap memiliki kemampuan dan keterampilan yang semakin baik. Kemudian, di antara mereka yang telah merasa mampu dan memiliki bekal, baik modal maupun keterampilan yang cukup, didorong tuntutan kebutuhan dan realitas ekonomi, mulai mendirikan usaha-usaha baru. Mereka ada yang membuka usaha di sekitar desa Jombor ada juga yang pulang ke tempat asalnya di luar Klaten dan membuka usaha di tempat asalnya, salah satunya adalah Agus dari desa Dawar Klaten yang berbatasan dengan Boyolali. Pada awalnya Agus mempekerjakan beberapa orang termasuk di antaranya Syawal dari Siswodipuran Boyolali.

Syawal bekerja di tempat Agus di Dawar hanya berlangsung satu tahun, karena usaha Agus terhenti produksinya karena permasalahan keluarga. Dengan ketekunan dan bekal keterampilan yang diperoleh sewaktu bekerja dengan Agus di Dawar, ia mendirikan usaha sendiri secara bertahap di rumahnya Siswodipuran Boyolali dengan nama Jaya Handycraft.

Pemakaian nama Jaya Handycraft sendiri dipertimbangkan dengan alasan prestise dan prospek yang diharapkan. Handycraft sebagai hasil karya seni rupa yang dilakukan dengan sifat rajin dan teliti (kerajinan tangan), sedangkan jaya berarti unggul atau terkenal. Penggabungan menjadi satu nama Jaya Handycraft diharapkan agar produk-produk yang dihasilkan akan menjadi karya-karya yang mempunyai nilai unggul dan banyak diminati orang.

Lokasi Jaya Handycraft berada di pinggiran timur Kota Boyolali, namun lokasinya sangat strategis karena berada di pinggir jalur transportasi antara Solo (Surakarta)-Semarang. Letaknya cocok untuk usaha pengembangan atau prospek bisnis. Mudah nya pencapaian ke lokasi juga mempengaruhi beberapa hal yang berkaitan dengan biaya produksi, seperti pengadaan bahan mudah dan lebih murah, ongkos tenaga kerja bisa ditekan karena tidak harus menyediakan tempat penampungan pekerja. Mereka lebih memilih datang pagi dan pulang sore hari setelah selesai bekerja, karena ongkos transportasi yang murah, dan tidak terlalu banyak menyita waktu perjalanan. Pada awalnya Syawal hanya mempekerjakan dua orang untuk membantunya, sehingga ia sangat sibuk mengurus proses garap miniatur kendaraan. Namun setelah berlangsung beberapa bulan dua orang

pembantunya sudah mulai bisa mengerjakan proses garap sendiri, hal ini dirasakannya sangat memperingan beban pekerjaan Syawal.

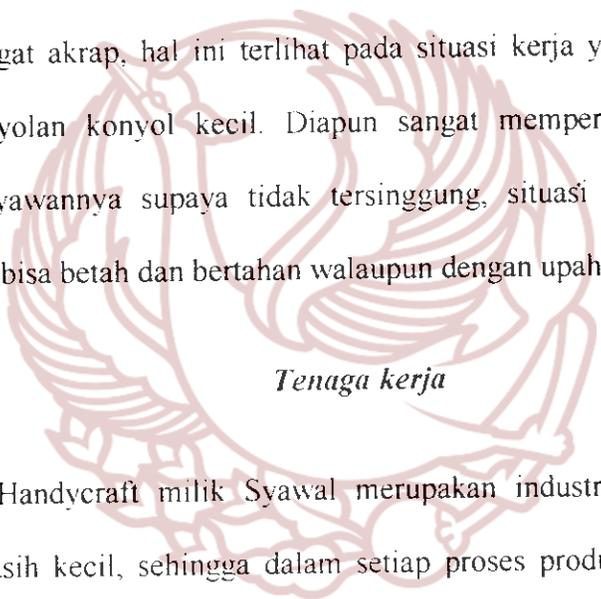
Jaya Handycraft berdiri sejak tahun 1995. Selama kurun waktu produksi perusahaan telah mengalami pasang surut, bahkan pernah suatu ketika usaha ini nyaris terhenti. Hal yang menjadi kendala, adalah masalah permodalan, namun dengan keuletan yang dimiliki Syawal sampai sekarang usaha tersebut masih mampu bertahan. Hal ini juga disebabkan oleh sikap Syawal yang supel dalam pergaulan sehingga banyak teman-temannya yang bersedia membantu ketika usahanya mengalami kesulitan.

Usaha menjalin kerjasama untuk memperoleh tambahan modal dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan telah diupayakan, namun kelihatannya belum mendapat respon yang menggembirakan. Syawal hanya tamatan sekolah lanjutan tingkat pertama, tergolong orang yang ulet dalam berusaha dan tidak mau menggantungkan kepada orang lain, hal ini terlihat pada sikapnya walaupun saudara-saudaranya termasuk orang yang berhasil dan kuat ekonominya, namun ia tidak bersedia bekerja dengan saudaranya dan lebih memilih mendirikan usaha sendiri walaupun dengan modal yang terbatas.

Kehidupan rumah tangga Syawal dengan Yuli (istrinya) yang dinikahi saat setelah ujian SLTP cukup sederhana, di rumahnya yang sekaligus sebagai bengkel kerjanya kelihatan penuh sesak dengan miniatur kendaraan, terutama ketika pesanannya banyak. *Finishing touch* yang dilakukan di halaman rumahnya pada siang hari menjadikan situasi rumahnya tidak pernah sepi dari aktivitas. Orang-

orang yang melihat hal tersebut sering mampir untuk mengetahui dari dekat walaupun hanya sekedar melihat-lihat.

Aktivitas di Jaya Handycraft berlangsung sepanjang hari, karyawannya mulai bekerja jam 8.00 sampai jam 16.30. Namun Syawal sendiri sering bekerja sampai larut malam, ditemani istrinya sambil nonton TV, terutama untuk menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan ringan dan saat pengemasan untuk dikirim pada siang harinya. Hubungan antara Syawal dengan karyawannya berlangsung kondusif, sangat akrab, hal ini terlihat pada situasi kerja yang sering berkelakar diselingi banyol konyol kecil. Diapun sangat memperhatikan dan menjaga perasaan karyawannya supaya tidak tersinggung, situasi ini yang menjadikan karyawannya bisa betah dan bertahan walaupun dengan upah yang pas-pasan.



### *Tenaga kerja*

Jaya Handycraft milik Syawal merupakan industri rumah tangga yang tergolong masih kecil, sehingga dalam setiap proses produksi hampir semuanya diatur dan dikendalikan sendiri. Dia melibatkan anggota keluarga (istri) ditambah beberapa tenaga kerja dari luar ketika baru memulai usaha sekitar tahun 1995-an, Syawal baru mempekerjakan dua orang tenaga utama dan dua orang tenaga pembantu, yang berasal dari daerah setempat tak jauh dari lokasi. Mereka rata-rata mempunyai latar belakang pendidikan tamatan sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah lanjutan tingkat atas, bahkan ada yang hanya lulusan sekolah dasar. Pada awalnya, hampir semua tenaga kerja ini tidak mempunyai dasar-dasar pengerjaan jenis kriya ini. Hanya ada satu orang yang sebelumnya memang

mempunyai dasar-dasar pertukangan. Orang inilah yang diandalkan sebagai salah satu tenaga utama.

Tenaga kerja ini pada awalnya bergabung dengan tugas membantu pekerjaan Syawal. Dengan dasar pertukangan yang dimiliki, lama kelamaan mereka dapat menguasai cara-cara pembuatan miniatur dengan baik, tergantung tingkat ketekunan yang dimiliki masing-masing orang dan latar belakang kemampuan yang dimilikinya. Pekriya yang sudah trampil, mampu menyelesaikan proses garâp dengan cara borongan sesuai sifat pekerjaan ini sebenarnya. Sebagai misal, untuk mengerjakan dua puluh lima buah miniatur Harley Davidson kecil, mampu diselesaikan selama satu minggu (6 hari kerja). Dengan demikian rata-rata perhari seorang tenaga kerja mampu menyelesaikan empat buah miniatur.

Kapasitas produksi ini terkait dengan kondisi pasar. Ketika pesanan banyak seorang tenaga kerja merasa tertuntut untuk melakukan pekerjaan lebih cepat, namun saat pesanan sedikit atau menurun, mereka akan lebih santai menyelesaikan pekerjaan. Sampai saat bulan Januari 2000 jumlah tenaga kerja terdiri dari empat orang tenaga utama, dan tiga orang tenaga pembantu. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding saat berdiri lima tahun sebelumnya, tahun 1995. Dengan tenaga kerja yang terbatas dirasa akan memudahkan dalam pengaturan dan pengawasan. Seperti yang dituturkan Syawal, bahwa penambahan tenaga kerja yang berlebihan dipandang hanya akan menaikkan biaya produksi, pengawasannya juga kurang terfokus dan setiap penambahan tenaga kerja membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjadikan tenaga yang terampil.

Jaya Handycraft oleh orang yang terlibat sehari-hari dengan proses garap dirasakan telah mengalami peningkatan, sebagaimana dituturkan oleh salah seorang pekerja. Dengan sudut pandang yang berbeda, Hadi yang bekerja sejak mulai berdirinya Jaya Handycraft, mengatakan bahwa keadaan rumah tangga Pak Syawal saat sekarang jauh lebih baik dibanding ketika baru memulai usahanya. Ia memandang dari perubahan yang tampak, yaitu adanya peningkatan kondisi rumah tangga yang berupa perabot rumah maupun sirkulasi keuangan yang berkaitan dalam memberikan upah tenaga kerja. Penuturan ini menjadi indikasi bahwa segi finansial miniatur yang dijadikan penopang hidup Pak Syawal masih menjanjikan, setidaknya sampai saat ini.

Produktivitas Jaya Handycraft secara matematika dapat dihitung berdasarkan jumlah tenaga kerjanya. Jika satu orang mampu mengerjakan dua puluh lima buah satu minggu, maka dalam satu bulan rata-rata kapasitas produksi bisa mencapai seratus buah. Akan tetapi hitungan tersebut tidak bisa berlaku pada jenis kriya ini atau kriya pada umumnya. Hal ini sangat terkait dengan kondisi fisik tenaga kerja, seperti adanya rasa letih, malas, ataupun sifat yang lain, bisa berpengaruh terhadap daya kerja.

### ***Jenis produk***

Pada bagian awal telah dipaparkan, bahwa Jaya Handycraft merupakan bentuk kriya yang menggarap produk yang bersumber ide dari alam nyata, yakni sarana transportasi (kendaraan). Maka penyebutan terhadap masing-masing jenis produksi sesuai dengan nama asal sumbernya.

Ragam karya yang dihasilkan berupa miniatur alat transportasi misalnya miniatur becak, miniatur mobil antik, dan juga miniatur sepeda motor yang hanya dikenal di kalangan orang-orang tertentu, seperti *Special Engine*. Penamaannya sesuai dengan nama aslinya seperti Harley Davidson, Special Engine, Honda 70 cc, Vespa untuk miniatur jenis sepeda motor. Sedangkan minatur jenis mobil, berupa mobil Mercy, Limousin, Willyz, sedangkan jenis lain yaitu berbentuk becak. Untuk orientasi pasar, penyebutan nama memakai kode (tanda), dengan membubuhkan inisial dari pemilik Jaya Handycraft, yaitu SC yang berasal dari nama Syawal Craft. Kemudian penyebutan disesuaikan dengan urutan nominal di belakangnya menjadi SC 1, SC 2, SC 3, . . . , untuk miniatur yang mempunyai ukuran berbeda, seperti besar dan kecil atau terbuka dan tertutup, ditambah kode yang berlainan. Variasi bentuk tersebut dapat disusun, sesuai jenis dan bentuknya berupa miniatur kendaraan roda dua, miniatur kendaraan roda tiga dan miniatur roda empat.

Tabel 1

No	Kode	Bentuk Miniatur	Jenis Miniatur
1	SC 1b	Harley Davidson Besar	Jenis miniatur roda dua
	SC 1k	Harley Davidson Kecil	Jenis miniatur roda dua
2	SC 2	Special Engine	Jenis miniatur roda dua
3	SC 3	Honda 800	Jenis miniatur roda dua
4	SC 4	Vespa	Jenis miniatur roda dua
5	SC 5b	Becak besar	Jenis miniatur roda tiga
	SC 5k	Becak kecil	
6	SC 6	Mercy	Jenis miniatur roda dua
7	SC 7tb	Limousin terbuka	Jenis miniatur roda dua
	SC 7tt	Limousin tertutup	Jenis miniatur roda dua
8	SC 8	Willyz	Jenis miniatur roda empat

### ***Bahan***

Proses garap miniatur kendaraan di perusahaan kriya kayu Jaya Handycraft memerlukan berbagai bahan dan peralatan. Bahan merupakan sumber daya alam sebagai unsur-unsur material. Sebuah bentuk karya seni yang bersifat sensual (inderawi) merupakan akibat dari aktivitas, yang dilakukan pekriya dalam mengolah bahan. Dengan demikian bahan akan mempengaruhi mutu formal (kebentukan), maupun mutu ekspresif, yang lebih menitik beratkan pada nilai fungsional. Bahan harus dipilih karena juga sangat berkaitan erat dengan, tingkat kesulitan pada proses garapnya selanjutnya.

Kesan visual juga ditentukan oleh kondisi serat-serat kayu, susunan, rasa bahan atau halus/ kasarnya permukaan suatu wujud karya (tekstur/nilai raba), yang dapat kita rasakan dengan indera peraba.

Kriya kayu Jaya Handycraft merupakan salah satu kegiatan kriya yang sangat efektif dalam pemakaian bahan, karena sebagian besar memakai bahan limbah perusahaan mebel kayu jati. Biaya yang dikeluarkan Jaya Handycraft lebih rendah jika dibandingkan membeli kayu utuh (gelondongan) atau lembaran papan langsung dari perusahaan penggergajian kayu. Di samping itu untuk memperoleh bahan tersebut lebih mudah dan murah, mengingat kayu tersebut sebenarnya di perusahaan mebel kayu jati sudah tidak dimanfaatkan lagi, atau paling-paling hanya dijual untuk kayu bakar. Terkait dengan proses garap, bahan-bahan dapat dipilah menjadi tiga kelompok sesuai jenis dan peranannya dalam perakitan komponen yaitu: bahan baku, bahan bantu dan bahan sentuhan akhir (*finishing touch*).

### Bahan Baku

Miniatur kendaraan dibuat dengan bahan utama kayu, yang dalam proses garapnya mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Bahan yang diperlukan berupa bahan kayu yang ulet, memiliki serat halus dan tidak mudah patah atau retak. Dengan karakter bahan yang dibutuhkan tersebut, dipilih bahan dari jenis kayu jati, untuk bagian kerangka (*chasis*) dan badan (*body*) kendaraan miniatur. Pada bagian roda biasanya dipesankan pada tukang khusus pembubut, memakai kayu mahoni, lamtoro, dan kayu jati yang berupa bubutan untuk aksesoris pada permukaan bentuk (komponen lampu, pegangan stang, as roda, *speedometer*).

### Bahan Bantu

Bahan bantu untuk pembuatan miniatur merupakan bahan yang digunakan untuk pengerjaan konstruksi yang berupa lem kayu atau perekat, bambu sebagai purus dalam sambungan (konstruksi) yang diperkirakan tidak bisa digantikan dengan bahan bantu lem. Bahan bantu juga sering dipergunakan sebagai bahan alternatif untuk mengganti bahan dari bahan baku, supaya lebih efektif dan efisien, seperti jeruji, knalpot (*gulu banyak*). Bahan bantu tersebut berupa bambu untuk as roda dan rotan untuk jeruji.

### Bahan Sentuhan Akhir (*Finishing Touch*)

Pemakaian bahan sentuhan akhir untuk miniatur kendaraan sangat berkaitan erat dengan tehnik dan perlakuan yang diterapkan. Hasil yang diharapkan melalui proses tersebut, agar kesan visual permukaan miniatur tampak mengkilap,



halus dengan serat-serat alami bahan dasar masih terlihat dengan jelas. Guna memperoleh hasil tersebut dipilih bahan-bahan penutup dan pengkilap berupa politur dan melamine. Bahan-bahan pembentuk politur terdiri dari, serlak (*swellack*) sebagai bahan dasar dan spiritus sebagai bahan pelarutnya. Selain itu tahap *finishing touch* tersebut membutuhkan bahan lain seperti:

- Kapur putih sebagai penutup pori-pori kayu
- Air sebagai pelarut kapur
- Oker bahan pewarna yang dicampur pada politur.
- Thinner sebagai bahan pelarut melamine.
- Melamine bahan penutup permukaan kayu yang menjadikan kilap dan halus.

Bahan-bahan tersebut masih merupakan bahan dasar. Agar dapat digunakan untuk finishing touch, terlebih dahulu harus dibuat adonan terlebih dahulu dengan campuran tertentu. Umumnya campuran ini diracik berdasarkan kebiasaan dan kepekaan Syawal yang diperoleh berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

#### *Alat*

Mutu hasil karya rupa kriya selain ditentukan oleh kemampuan, keprigelan pekriya, dan cara garap, juga didukung adanya alat. Alat-alat yang dipegunakan ada beberapa jenis, yaitu yang dioperasikan dengan secara manual (dengan tenaga manusia) dan yang digerakkan dengan tenaga mesin. Pada posisinya sebagai seni tradisional, jenis peralatan yang dipakai tidak banyak intervensi mesin-mesin modern (teknologi tinggi). Baik bentuk maupun teknik operasionalnya peralatan

yang digunakan, masih sederhana, bahkan beberapa di antaranya merupakan alat hasil rakitan sendiri.

Secara umum peralatan yang dipergunakan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Alat sangat sederhana bukan mesin, seperti palu, kapak, pahat (tatah), kuas.
- Alat mesin sederhana, bor tangan listrik, *spray gun* (spet), ketam tangan (untuk menghaluskan permukaan bahan).
- Alat mesin, seperti gergaji sirkel (*circular saw*), *jigsaw*, mesin bor, mesin ampelas, mesin bubut, kompresor yang kesemuanya digerakkan dengan dinamo.

Peralatan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tahapan dalam proses garapnya, menjadi dua bagian, yaitu berupa alat yang dipergunakan untuk pembuatan komponen dan alat yang dipakai untuk sentuhan akhir (*finishing touch*).

#### **Alat untuk Pembuatan Komponen:**

1. Gergaji sirkel (*circular saw*) dipergunakan untuk memotong kayu secara vertikal dengan tujuan untuk memperoleh permukaan potongan secara lurus, yang dipakai dalam proses persiapan bahan.
2. *Jigsaw* dipergunakan untuk memotong sesuai dengan bentuk mal, terutama pada bagian yang bergaris tepi lengkung, cembung atau berkelok.
3. Mesin ampelas yang mempunyai beberapa fungsi, dipergunakan untuk membentuk komponen yang berbentuk cembung dan bisa dipasang pada mesin bor untuk membentuk bagian komponen yang tepinya cekung.

4. Mesin bor yang dipergunakan untuk membuat lubang atau purus dalam menyambung antar komponen satu dengan yang lainnya.
5. Mesin bubut dipergunakan untuk membuat komponen-komponen yang berbentuk lingkaran (berdiameter), seperti roda, *shock absorber*, lampu, knalpot yang dalam mengoperasikan selalu dilengkapi peralatan lain berupa pahat khusus untuk membubut.

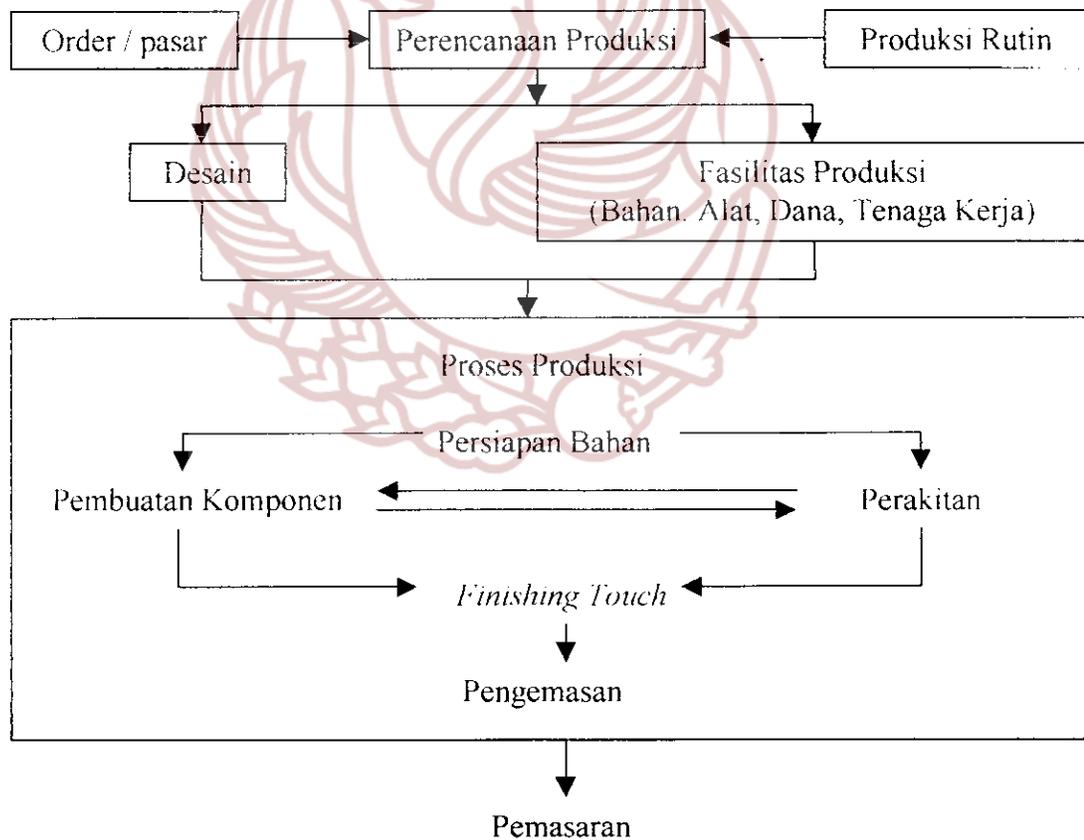
#### **Alat untuk Sentuhan Akhir (*Finishing Touch*)**

Sentuhan akhir yaitu proses penyempurnaan permukaan produk miniatur, peralatan yang dipakai berupa: ampelas, kuas, kompresor, spray gun, yang pemakaiannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Ampelas merupakan alat yang *habis pakai* untuk menghaluskan permukaan potongan, maupun permukaan miniatur secara keseluruhan saat akan *difinishing touch*. Ampelas kasar yang dipasang pada mesin-mesin ampelas, dan ampelas halus untuk menggosok permukaan kayu pada tahapan akhir sebelum finishing touch.
- Kuas; alat ini dipakai untuk memoleskan bahan penutup pori-pori kayu dan saat finishing pertama dengan politur.
- Kompresor; merupakan alat yang berisikan tekanan udara dipakai untuk memompa bahan melamine yang disemprotkan melalui spray gun.
- Spray gun; alat untuk menyemprotkan bahan finishing (melamine) secara merata ke permukaan miniatur, yang sekaligus dipakai sebagai tempat pencampuran melamine dan thinner.

### *Proses Produksi*

Proses garap sebagai tahapan dalam merealisasi desain, dilakukan melalui berbagai teknik yaitu bubut, potong, bor, dan lain-lain. Tahap-tahapan tersebut meliputi: desain, persiapan bahan, pembuatan komponen, perakitan, sentuhan akhir (*finishing touch*) dan pengemasan. Kesemuanya itu bukan suatu proses produksi yang dilakukan secara berurutan, namun bisa saling bergantian. Hal tersebut nampak pada tahap pembuatan komponen dan perakitan.



Gambar 1

Skema Mekanisme Proses Produksi

Produksi sangat tergantung dari kondisi pasar yang ada yaitu adanya pesanan (order) baik yang rutin atau pesanan baru. Hari kerja yang dilakukan enam hari kerja (hari Minggu libur) dimulai jam 08.00 sampai jam 17.00 (9 jam), kecuali ada pesanan yang banyak mereka dilemburkan hari minggu tetap masuk. Hari Sabtu jam 16.00 mereka biasanya sudah berkemas-kemas untuk menerima upah pekerjaan mereka selama satu minggu.

Empat tenaga kerja utama di dalam membuat miniatur dilakukan secara bergantian yang diatur dan dikendalikan oleh Syawal sebagai pemimpin kerja dan sekaligus pemilik usaha. Situasi kerja yang demikian sangat menguntungkan bagi pekerja karena dengan sendiri mereka mampu menguasai semua teknik pembuatan tiap-tiap bentuk miniatur kendaraan, dan sistem ini akan menghilangkan kejenuhan. Syawal sebagai pemimpin kerja dalam proses produksi membuat perencanaan mengenai kebutuhan bahan, pembagian tugas masing-masing pekerja pagi hari sebelum memulai pekerjaan, dan juga merencanakan hal keuangan bersama istrinya (Yuli). Perencanaan yang bersifat intern ini yang tidak bisa diketahui oleh pekerja. Perencanaan desain berupa mal hanya dilakukan ketika awal memulai usaha atau ketika membuat bentuk baru.

Proses produksi dimulai dari persiapan bahan, kemudian pembuatan komponen, perakitan, *finishing touch*, pengemasan. Pembuatan komponen dan perakitan merupakan dua tahapan yang saling berurutan artinya setiap perakitan akan didahului dengan pembuatan komponen. Namun terkait dengan pengerjaannya biasanya tidak berurutan, pada tahap ini berlangsung secara bergantian dan berkesinambungan. Hal ini seperti saat pembuatan pembuatan

komponen tangki Harley Davidson, tangki Special Engine, spackboard belakang Special Engine, spackboard depan Honda 800, spackboard depan Becak, atap Becak, atap mobil Limousin tertutup, dan kap mesin jenis mobil, maka tahap ini biasa dikatakan tahap yang saling bergantian.

*Finishing touch* dilakukan setelah semua pengerjaan miniatur kendaraan telah selesai diawali dengan menghaluskan permukaannya dan dipolitur yang dikerjakan oleh dua tenaga pembantu. Sedangkan penyemprotan dengan bahan melamine dilakukan Syawal sendiri karena dia menganggap tahapan ini sangat penting dan sebagai pekerjaan final yang akan mempengaruhi secara langsung terhadap tampilan miniatur kendaraan. Sampai saat ini belum ada pekerja yang dipercaya untuk mengerjakannya.

#### **Tahap Persiapan Bahan**

Pemakaian bahan baku kayu jati yang berupa kayu limbah dari perusahaan mebel kayu yang berupa potongan-potongan kayu balok dengan ukuran yang tidak sama. Sebelum dipergunakan, balok tersebut harus disiapkan terlebih dahulu untuk mendapatkan ukuran ketebalan, lebar dan panjang yang sama. Pada tahapan ini peralatan yang dipakai berupa gergaji sirkel. Untuk komponen yang mempunyai sisi tepi berupa bidang rata sering langsung dipakai sebagai langkah pembuatan komponen, sehingga bisa mengerjakan dua tahapan sekaligus dan hal ini akan mempercepat penyelesaian bentuk.

### **Tahap Pembuatan Komponen dan Perakitan**

Sebagaimana terlihat pada bagan mekanisme produksi, proses garap pada tahapan ini dilakukan tidak secara berurutan. Tahap pembuatan komponen merupakan kelanjutan pengerjaan desain yang berupa pola (mal). Mal dijiplakkan pada bahan yang telah diproses dalam persiapan bahan, yakni pada papan, dengan menggunakan alat tulis atau pensil. Untuk jenis miniatur sepeda motor dan becak pembuatan komponen yang pertama diawali dari kerangka utama, sedangkan miniatur mobil diawali dengan membuat bagian chasis. Pengerjaan setiap komponen ini dilakukan bertahap secara bersamaan. Sebagai misal, pada saat hendak membuat sepeda motor Harley Davidson 25 buah, maka langsung dibuat bagian kerangka sebanyak 25 buah, kemudian baru dilanjutkan pembuatan komponen berikutnya. Demikian seterusnya sampai selesai tiap komponen.

Komponen yang sudah bisa langsung dikerjakan pada saat persiapan bahan, maka akan bisa langsung dilakukan perakitan (pengaitan). Bahan yang telah dijiplak kemudian dipotong dengan *jig saw*, terutama komponen yang berbentuk kurva dengan bagian tepi berbentuk bulat atau cekung. Bahan bantu lem yang mempunyai sifat lama kering, dan hanya mengandalkan terik sinar matahari dalam pengeringan, membuat pekerjaan harus menunggu supaya sambungan kuat. Ketika menunggu tersebut dapat dilakukan pembuatan komponen lain, sehingga hal ini dapat dilakukan secara bergantian (sambilan).

Komponen yang berbentuk silindris seperti roda, shock, blok silinder, knalpot atau komponen lainnya yang sejenis, dikerjakan dengan teknik bubut.

Bagian ini biasanya dilakukan oleh pembubut khusus di daerah Jatinom Klaten, karena dirasakan lebih efisien dari sisi ekonomis.

### **Sentuhan Akhir (*Finishing Touch*)**

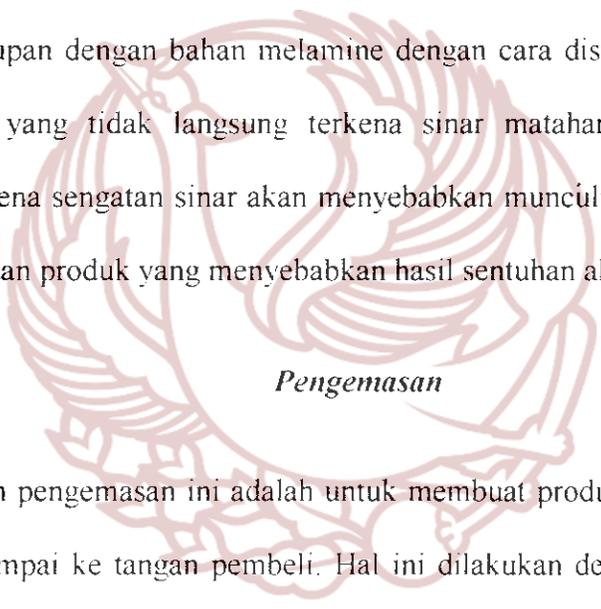
Bahan dasar untuk *finishing touch* yang masih berupa bahan dasar, ketika akan dipergunakan harus dijadikan bahan siap pakai terlebih dahulu. Persiapan tersebut berupa pembuatan adonan antar jenis bahan, sesuai pemakaiannya. Untuk bahan yang dipakai sebagai penutup pori-pori (*filler*), yang berupa kapur putih, dicampur dengan bahan pewarna kayu, dibuat larutan pengisi. Sedangkan bahan politur yang berupa serlak (*shellack*) dilarutkan dengan bahan spiritus, dengan perbandingan sesuai aturan campuran (formulasi) bahan dari pabrik. Pemakaian politur dapat ditambah bahan pewarna sesuai tingkat kepekatan atau kondisi yang diinginkan.

Demikian juga bahan melamine sebagai bahan penutup sentuhan akhir, dilarutkan dengan thinner, perbandingan campuran sesuai ketentuan (1:1), namun dalam pelaksanaannya pekriya melakukan secara kebiasaan menurut kepekatan campuran. Kepekatan campuran pengencer biasanya disesuaikan daya semprot spray gun, supaya hasil semprotan merata dan bagus. Proses ini biasanya dilakukan dengan beberapa kali pengulangan, untuk memperoleh hasil yang maksimal. Proses pengeringan pada tahap *finishing touch*, dilakukan pada siang hari dengan hanya mengandalkan sinar matahari.

Permukaan miniatur yang telah selesai dirakit dihaluskan dengan cara memakai kain ampelas yang kasar sebagai tahap permulaan, kemudian dilanjutkan

dengan memakai ampelas yang agak halus. Debu yang menempel pada permukaan miniatur dibersihkan dengan kain yang bersih, kemudian dilakukan penutupan pori-pori dengan bahan *filler*, setelah kering diampelas ulang untuk menghilangkan debu *filler*. Bahan politur yang telah dipersiapkan dikuaskan ditunggu sampai kering. Pada bagian-bagian yang tidak merata dan terjadi penumpukan, diampelas kembali. Pekerjaan ini cukup dilakukan dengan memakai ampelas yang halus. Setiap kali dilakukan pengulangan kembali jika ada kondisi yang kurang bagus.

Penutupan dengan bahan melamine dengan cara disemprot siap dilakukan pada tempat yang tidak langsung terkena sinar matahari namun panas. Jika langsung terkena sengatan sinar akan menyebabkan munculnya bintik-bintik kasar pada permukaan produk yang menyebabkan hasil sentuhan akhir gagal.



### *Pengemasan*

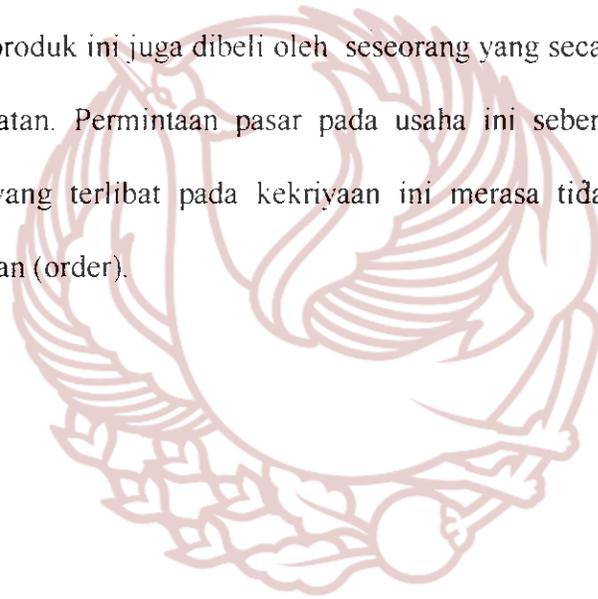
Tujuan pengemasan ini adalah untuk membuat produk tetap dalam kondisi bagus saat sampai ke tangan pembeli. Hal ini dilakukan dengan cara yang masih sederhana menggunakan kardus. Supaya tidak terjadi benturan yang menyebabkan lecet, lepas atau bahkan patah, kemasan kardus tersebut diberi sekat pembatas dari bahan kertas-kertas koran sebagai peredam. Cara lain yang digunakan adalah membungkus miniatur satu persatu baru kemudian dimasukkan dalam kardus.

### *Pemasaran*

Sebagai barang perdagangan, miniatur kendaraan dijadikan souvenir pada tempat-tempat pariwisata seperti candi Prambanan, candi Borobudur, Malioboro

yang pemasarannya masih bersifat lokal. Jenis produk yang dijumpai di pingir-pinggir jalan lokasi wisata tersebut beberapa di antaranya hasil garap dari Jaya Handycraft. Peminatnya berasal dari berbagai kalangan, hal ini dapat dilihat dari pembeli yang ada pada lokasi wisata tersebut, yang rata-rata adalah orang yang tengah berekreasi.

Pemasaran dilakukan dengan mengirim kepada pedagang-pedagang kelontong di lokasi wisata, yang semula telah memesan atau menjadi pelanggan. Kadangkala produk ini juga dibeli oleh seseorang yang secara kebetulan melewati lokasi pembuatan. Permintaan pasar pada usaha ini sebenarnya cukup banyak, orang-orang yang terlibat pada kekriyaan ini merasa tidak mampu memenuhi semua pesanan (order).



### BAB III

#### TINJAUAN DESAIN MINIATUR KENDARAAN

##### *Miniaturn dalam Bingkai Seni Kriya*

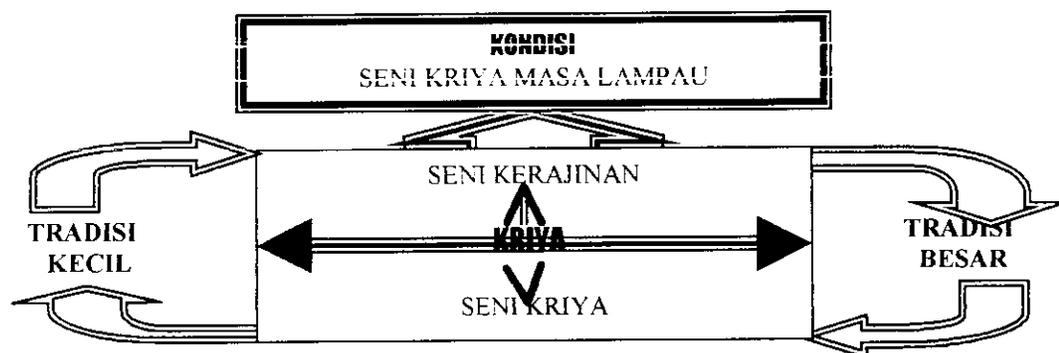
Saat diajak pemilik Jaya Handycraft ke Borobudur untuk mengantar pesanan pedagang peneliti dihadapkan pada realitas di lapangan, bahwa masyarakat pedagang menyebut miniatur kendaraan dengan kerajinan, beberapa orang pembeli menyebutnya dengan barang kerajinan. Sedangkan anak kecil umur tujuh tahunan yang kebetulan merengek pada orang tuanya meminta dibelikan miniatur kendaraan menyebutnya mobil-mobilan. Demikian juga dengan Syawal dan hampir sekian banyak orang yang merespon keberadaan miniatur kendaraan menyebutnya sebagai barang kerajinan. Fenomena peneliti tersebut mengharuskan untuk memberi batasan yang jelas, termasuk dalam lingkup manakah miniatur kendaraan yang menjadi subyek penelitian ini. Apakah hanya sebuah produk kerajinan atau memang harus dipandang sebagai hasil karya seni rupa kriya.

Lingkup pertama, dengan memandang produk dari berbagai aspek, yaitu berkaitan dengan aktivitas perancangan, proses garap, dan estetik. Hal ini sangat berbeda dengan lingkup kedua, aktivitas yang menghasilkan produk berupa bahan makanan seperti tempe, tahu, krupuk. Lingkup pertama merupakan aktivitas yang menghasilkan barang yang mempunyai nilai fungsional atas dasar

sifat rajin, tanpa adanya syarat kemahiran dalam memadukan alat dan bahan, yang mempunyai muatan estetis.

Kriya yang demikian luas matra aplikasi maupun kreativitasnya merupakan bukti nyata kegiatan berkarya yang memuat nilai seni, namun masyarakat salah kaprah dengan istilah kerajinan. Kriya perlu dikaji dan diletakkan pada posisi penyangga budaya bangsa dan tidak hanya sebagai pelengkap maraknya seni rupa modern. Menurut Soegeng Toekio, kriya adalah kegiatan memadukan kemahiran dan daya nalar untuk menghasilkan karya yang manusiawi dan bersifat karya serta menyiratkan nilai adati (2000:14). Batasan dalam kriya adalah adanya aktivitas yang mempersyaratkan kecermatan dan keterampilan bersifat ahli, yang harus menghasilkan barang-barang bersifat artistik. Sehingga ada pembatasan prinsip kriya, yaitu masalah ada atau tidaknya nilai estetik.

Pembatasan dan perbedaaan antara kerajinan dan kriya tampak pada skema pada gambar 2. Dengan melihat aspek-aspek pembentuk miniatur kendaraan, seperti adanya muatan estetik, perancangan, dan latar belakangnya akan lebih relevan jika miniatur kendaraan disebut dengan produk kriya.



Gambar 2, skema dikotomi seni kerajinan dan seni kriya (SP. Gustami,2000)

### *Sumber Ide dan Pekriya*

Pada bab terdahulu telah ditulis bahwa miniatur kendaraan dibuat oleh Mbah Wongso Kasino, seorang pekriya sekaligus seniman timbal (kreatif), yang tidak hanya membuat produk kriya secara asal-asalan, melainkan dengan ketekunan dan penjiwaan berdasarkan pengalaman estetis yang dimilikinya. Jika ditinjau dari aspek jenis dan fungsi produk kriya maka hasil-hasil karyanya termasuk produk kriya industri rakyat. Hal ini dapat diketahui ketika peneliti mengunjunginya di Jombor Klaten. Pada usia yang sudah lanjut 65 tahunan, Mbah Wongso Kasino masih membuat topeng kayu, kerangka keris, dan juga terlihat aktivitas pengerjaan tenun yang saat sekarang dilanjutkan cucunya.

Ide pembuatan miniatur kendaraan itu terbetik pada saat di dalam dirinya muncul respons terhadap pengalaman yang dimilikinya (pengalaman empiris) saat melihat beberapa obyek. Mbah Wongso Kasino menduga bentuk pesawat baling-baling, lokomotif, kapal layar, nantinya akan menjadi barang yang *nyleneh (langka)*, antik. Berdasarkan pemikiran itu kemudian muncul gagasan untuk membuat replika berukuran kecil (mini), dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya. Pada waktu memulai, Mbah Wongso Kasino memakai bahan kayu sengon, yang tidak terlalu keras sehingga pengerjaannya mudah. Yang terjadi saat itu adalah munculnya sebuah kreativitas, gagasannya memiliki daya temu dan merupakan penemuan baru yang menyimpang atau berbeda dari gagasan sebelumnya.

Kreativitas pada diri Mbah Wongso yang muncul pada waktu itu berbeda dengan kreativitas yang terjadi pada putra-putranya atau pekriya-pekriya

miniatur kendaraan saat sekarang. Mereka bukan berkreaitivitas pada daya temu melainkan berkuat dengan merekayasa yang telah ada, sehingga memunculkan produk lama dengan diubah atau ditambah menjadi bentuk baru, atau mengolah bentuk baru berbeda dengan yang sudah ada. Mbah Wongso membuat suatu karya dengan memperoleh rasa kepuasan batin bukan hanya kepuasan materi sebagai penghargaan atas karyanya. Dengan rasa bangga tersendiri Mbah Wongso dapat mewariskan karya buat anak-anaknya, yaitu menjadi cikal bakal miniatur-miniatur kendaraan selanjutnya.

Kepuasan Mbah Wongso tersebut dibuktikan dengan sikapnya yang *legowo* meyerahkan hasil karyanya untuk generasi penerusnya; sementara dia lebih memilih menekuni aktivitas awalnya yaitu membuat rangka keris. Miniatur kendaraan berperan sebagai media ungkap pekriya, terlihat lebih banyak dipengaruhi faktor lingkungan dan estetis, sedangkan faktor adat istiadat dan makna simbolis, hampir tidak dijumpai. Bentuk visual merupakan media ungkap dalam proses penciptaan yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan, faktor adat-istiadat, estetika dan makna simbolis (Soegeng Toekio,1987).

Pengaruh lingkungan mempengaruhi pemilihan bahan, yang saat itu terjadi dengan memilih bahan berupa kayu. Bahan ini mudah diperoleh dan dia merasa mampu menggarapnya, karena tingkat kesulitan garap yang dimiliki bahan ini tidak terlalu tinggi. Faktor estetis juga sebagai faktor yang mempengaruhi miniatur kendaraan. Beberapa pertimbangan lain adalah apakah nantinya miniatur kendaraan yang mereka buat dari bahan kayu memiliki nilai

seni dan apakah masyarakat bersedia menerima dan memberi penghargaan dengan cara membeli hasil karyanya.

Sebagai jenis kriya yang telah mengalami perubahan majemuk, yaitu sebagai produk industri rakyat dan produk perdagangan, faktor adat istiadat tidak terlalu banyak berpengaruh terhadap munculnya miniatur kendaraan. Sedangkan faktor simbolis hanya bisa ditinjau bahwa wujud miniatur kendaraan, merupakan perwujudan kendaraan (duplikat) dalam ukuran kecil tanpa makna-makna di balik bentuk visualnya.

Jombor yang berdekatan dengan obyek-obyek wisata dan sentra industri rumah tangga menjadi pendukung atas munculnya garap miniatur kendaraan, sehingga peluang pasar lebih terbuka hal ini ikut merangsang munculnya jenis-jenis kriya termasuk miniatur kendaraan bermotor dari bahan kayu.

### *Penyebaran Miniatur Kendaraan*

Adanya miniatur kendaraan yang banyak dijumpai di tempat-tempat pariwisata adalah sikap respon masyarakat bisa menerima adanya penemuan baru Mbah Wongso Kasino. Hal tersebut diawali dari lingkungan terdekatnya yaitu keluarganya sendiri. Putra-putranya mau menerima dan mengembangkan hasil karya orangtuanya, bahkan mereka merasa hal tersebut sebagai warisan yang harus dilestarikan karena sangat bernilai. Adanya tuntutan batin untuk membuat agar miniatur itu tetap hadir mereka lakukan dengan cara memperlakukan orang lain, yang secara tidak langsung telah memperkenalkan miniatur kendaraan kepada khalayak ramai (*go-public*). Dengan cara ini



diharapkan tidak hanya dia sendiri yang dapat membuat miniatur kendaraan melainkan juga orang-orang di sekitarnya.

Kelanjutan penyebaran terus berlangsung seperti telah menjadi ketentuan (hukum) budaya di mana sesuatu karya baru yang inovatif, akan berkembang mana kala di dalam masyarakat tidak terjadi sikap penolakan dan perubahan secara tiba-tiba yang bermuara pada penolakan hal asing atau baru, dan masyarakat justru merespon secara baik munculnya hasil karya kriya baru tersebut. Yang terjadi adalah proses penularan hasil budaya, hal ini sekaligus membuktikan bahwa memang pada awalnya kriya tumbuh dan berkembang selalu terkait dengan budaya.

Penyebaran kriya ini merebak di berbagai lokasi menjadikan semakin banyak bermunculan pekriya-pekriya yang membuat miniatur kendaraan dan semakin menambah kompleksitas jenis dan variasi bentuknya. Jaya Handycraft sebagai subyek penelitian merupakan salah satu perusahaan yang muncul dari sekian banyak penggarap jenis kriya ini. Jaya Handycraft milik Syawal berdiri pada tahun 1995 sehingga saat memulainya kriya miniatur kendaraan dari bahan kayu sudah ada 20 tahun yang lalu (1975-1995). Memang tidak dapat dipastikan aliran penularan proses garapnya secara pasti. Pada saat produk kriya sudah memasuki area bisnis sebagai komoditas, pekriya kadang kala merasa tidak berkompeten terhadap hal-hal yang berkaitan dengan asal-usul. Mereka lebih memikirkan bagaimana meraih keuntungan melalui pengembangan yang lebih inovatif. Namun, keterangan beberapa informan masih dapat ditarik benang merah, bahwa Jaya Handycraft juga merupakan salah satu yang muncul dari

proses penyebaran miniatur kendaraan di Jombor, Klaten. hasil ide awal Mbah Wongso Kasino.

Fenomena cara penyebaran yang terjadi lama-kelamaan menimbulkan iklim kompetitif yang pada akhirnya menuntut mereka untuk mengembangkan miniatur kendaraan dengan desain-desain yang lebih inovatif. Dari temuan peneliti di lapangan, pengembangan miniatur tampil dalam beberapa segi, yang satu dengan lainnya berbeda. Adapun pemetaannya dapat dijelaskan sebagai berikut: \*

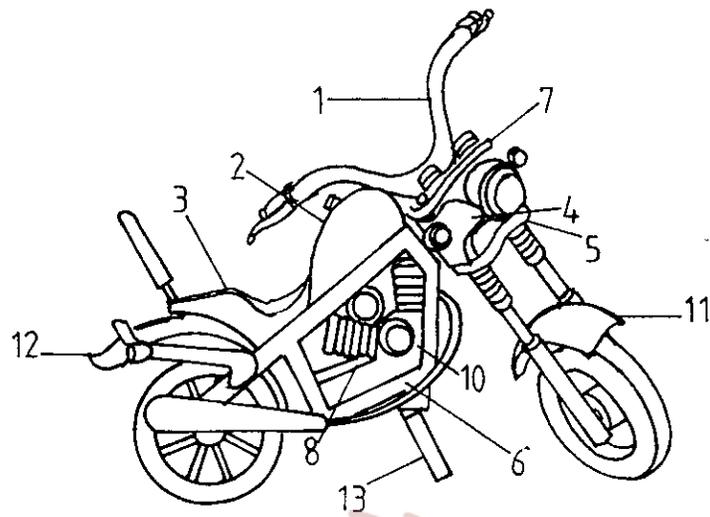
1. Di Jombor, Klaten, pengembangan dilakukan dengan penggunaan bahan baku baru, yang semula hanya kayu jati ditambah dengan menggunakan kayu sonokeling. Dari segi bentuk masih berkuat pada bentuk lama yang sudah ada.
2. Di Kemiri Boyolali, pengembangan dengan bahan baku baru kayu *glugu* (kayu kelapa) dengan memunculkan bentuk-bentuk yang diperbarui dan fungsinya bertambah dipakai sebagai replika, sehingga tampil Harley Davidson dalam ukuran sebenarnya, bukan miniatur kendaraan.
3. Di Prambanan, pengembangan dengan pemakaian bahan baku baru yaitu kayu sonokeling, namun dengan tetap menampilkan bentuk-bentuk lama.
4. Di Cepu, pengembangan memunculkan bentuk-bentuk baru namun tetap memakai bahan kayu jati. Hal ini, berkaitan dengan tersedianya bahan baku di daerah ini yang jumlahnya masih banyak dan harganya lebih murah.
5. Di Pacitan, pengembangan di samping menampilkan bahan baru yaitu kayu sonokeling, juga menampilkan bentuk-bentuk baru.

Sedangkan Jaya Handycraft di Boyolali tetap memakai bahan yang sama yaitu kayu jati dengan menampilkan bentuk-bentuk baru, dan teknik penggarapan yang lebih sempurna. Dari gambaran tersebut dapat diketahui, bahwa kriya miniatur kendaraan mengalami penyebaran melalui rentetan dalam rentang waktu yang cukup lama.

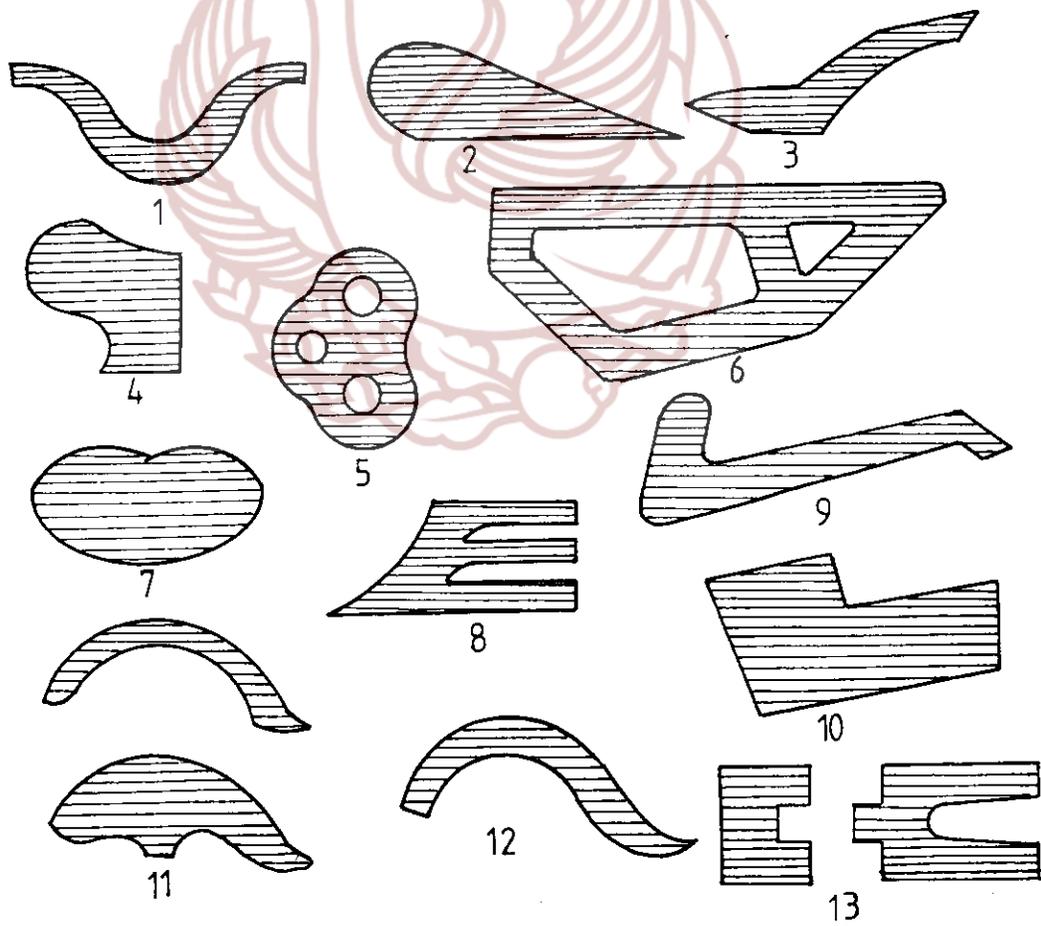
### *Desain Miniatur Kendaraan*

Salah satu definisi desain adalah sebagai konsep pemikiran dalam menciptakan karya. Desain berdasarkan arti katanya, yaitu merupakan kata lain dari coak, pola, ragam, motif (Peter Salim, Yenny Salim, 1991: 345). Atas batasan tersebut, pekriya dalam membuat miniatur kendaran menuangkan konsep pemikirannya sebagai bentuk desain dalam wujud prototipe, langsung bentuk jadi berupa miniatur yang dibuat sebagai rancangan pada permulaan. Prototipe dipakai sebagai acuan untuk membuat miniatur-miniatur lain, untuk lebih memudahkan proses garap. Sketsa atau gambar desain diubah menjadi mal (pola), yaitu berupa potongan-potongan komponen dalam bentuk dua dimensi.

Mal dua dimensi hanya dibuat untuk acuan pembuatan komponen yang pembentuknya tidak harus dibubut. Sedangkan komponen yang harus digarap dengan teknik bubut, pekriya pada perusahaan Jaya Handycraft telah mempunyai teknik tersendiri sehingga tidak memerlukan mal sebagai jiplakan. Mereka cukup mengukur diameter, tebal atau tipisnya (misalnya komponen roda) dengan memakai alat jangka sorong. Berikut ini gambar rancangan bentuk dan rancangan komponen miniatur kendaraan, sebagai berikut:



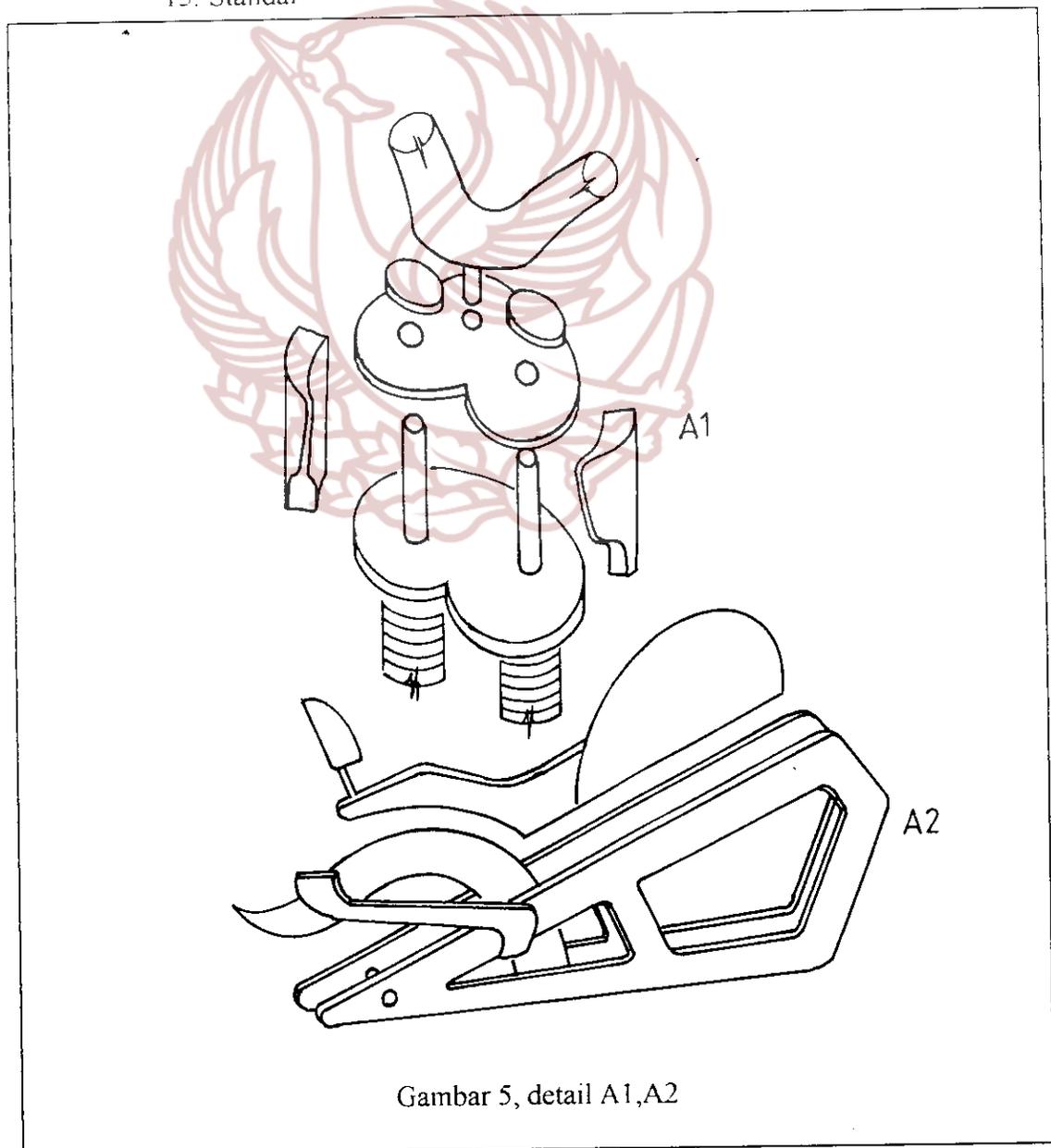
Gambar 3, rancangan bentuk miniatur sepeda motor Harley Davidson



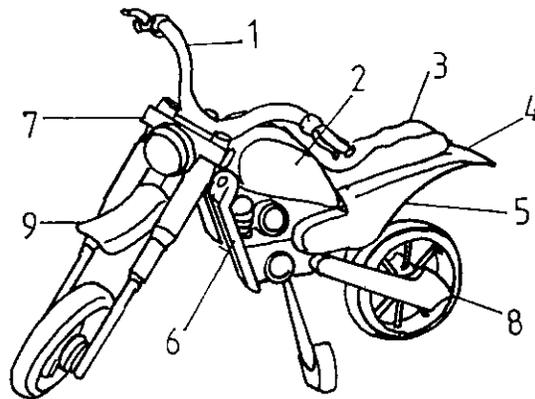
Gambar 4, rancangan komponen miniatur sepeda motor Harley Davidson

Keterangan gambar 4, rancangan komponen miniatur sepeda motor Harley Davidson:

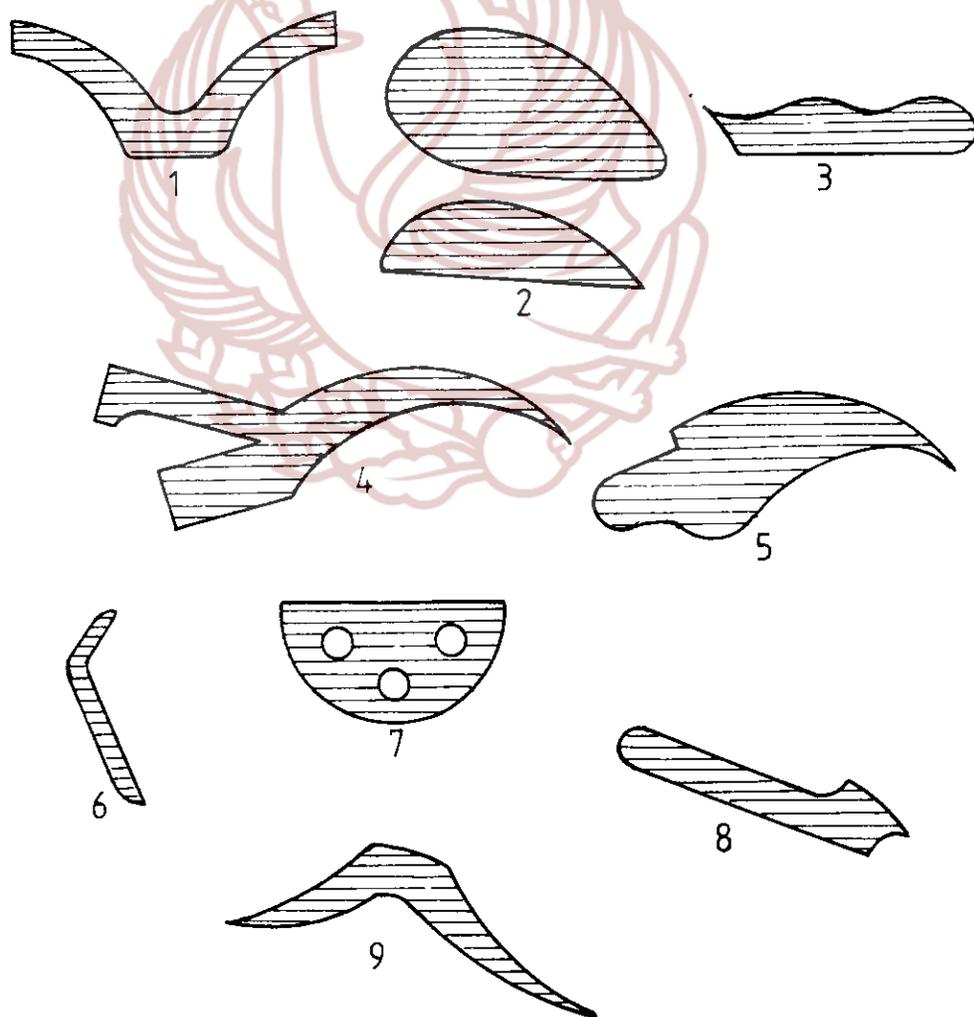
1. Stang
2. Tangki bensin
3. Jok belakang
4. Dudukan lampu depan
5. Roomstir
6. Kerangka
7. Dudukan speedometer
8. Tutup mesin samping
9. Dudukan lampu sen belakang
10. Carter
11. Spackboard depan
12. Spackboard belakang
13. Standar



Gambar 5, detail A1,A2



Gambar 6, rancangan bentuk miniatur sepeda motor Special Engine



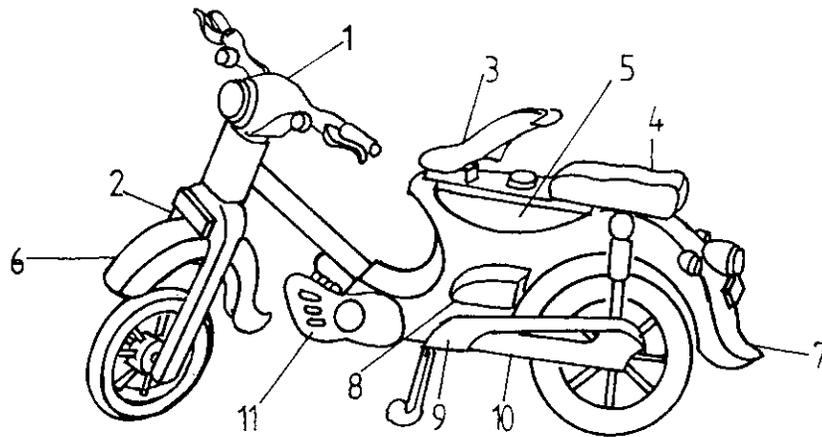
Gambar 7, rancangan komponen sepeda motor Special Engine

Keterangan gambar 7, rancangan komponen miniatur sepeda motor Special Engine:

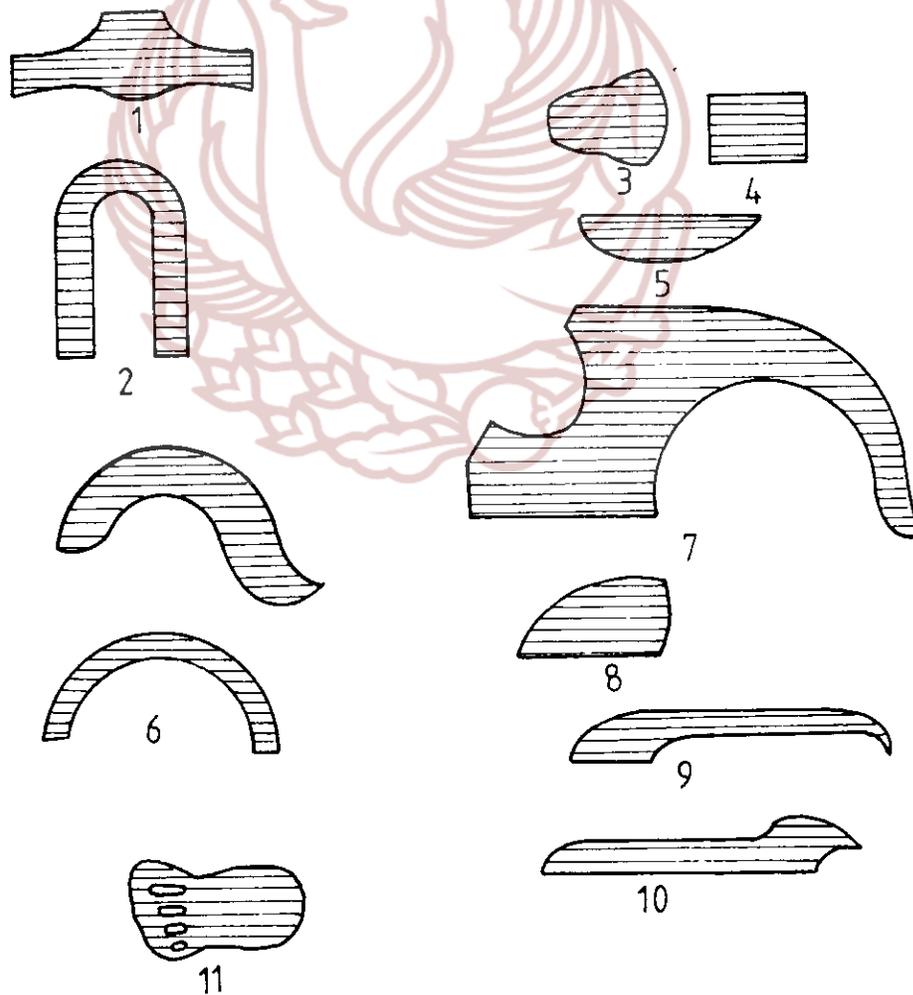
1. Stang
2. Tangki bensin
3. Jok belakang
4. Kerangka
5. Penutup samping
6. Sayap samping
7. Roomstir
8. Shock absorber
9. Spackboard depan



Gambar 8, detail B1,B2



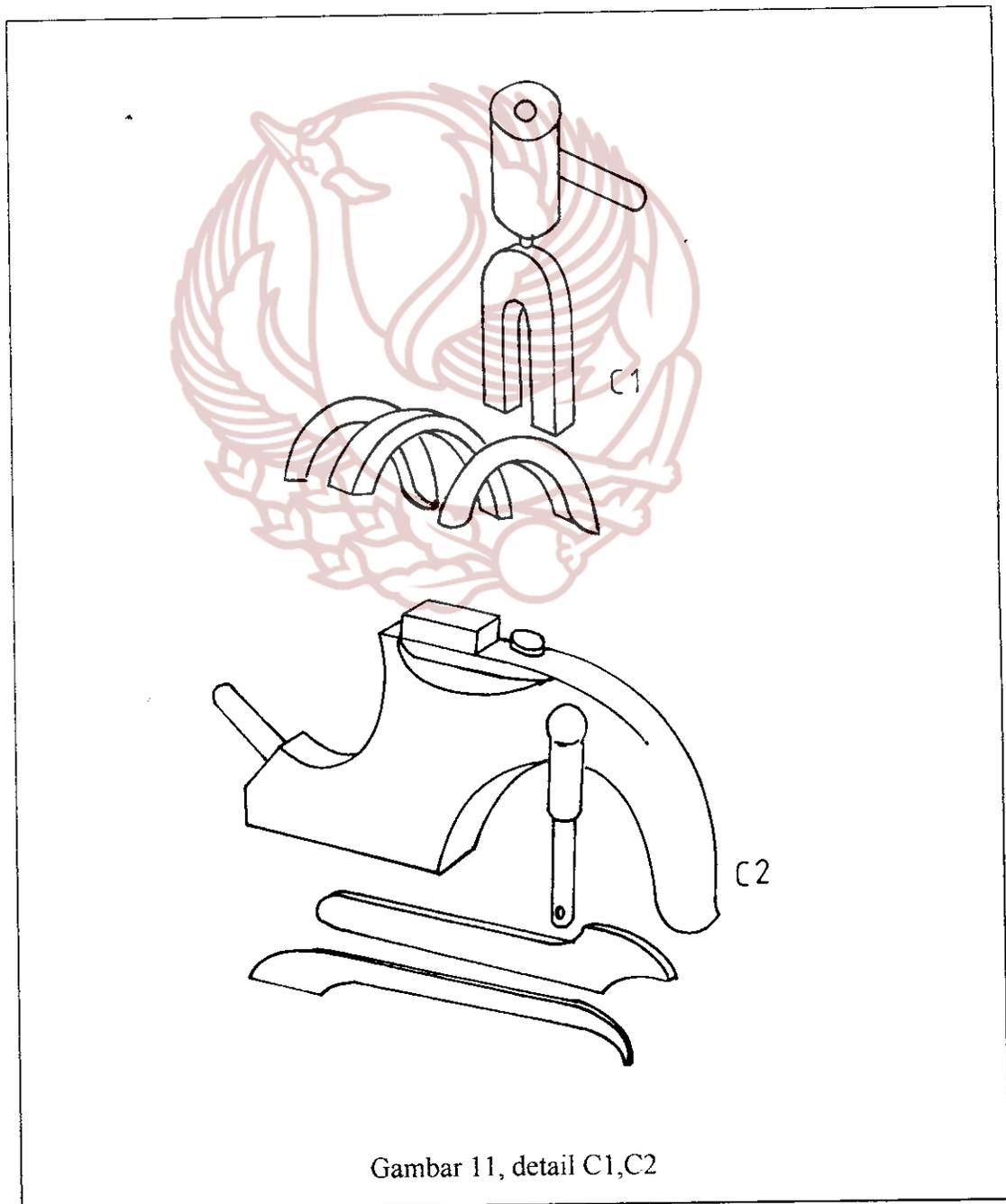
Gambar 9, rancangan bentuk miniatur sepeda motor Honda 70



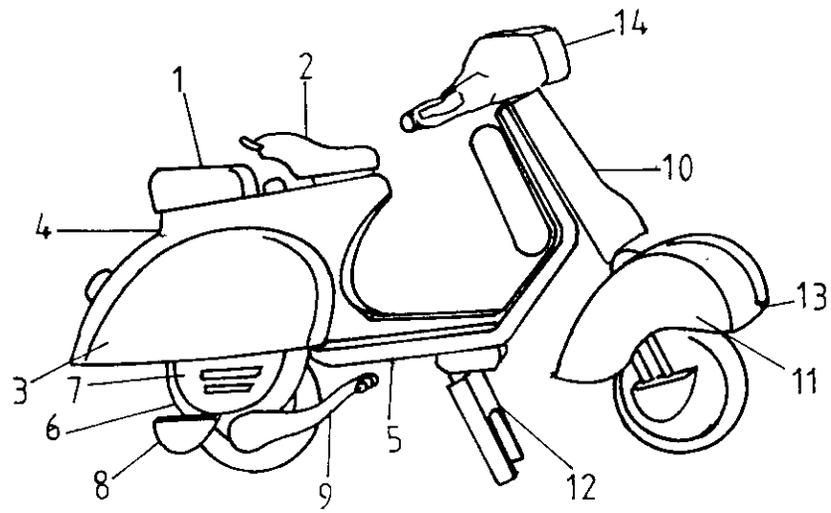
Gambar 10, Rancangan komponen sepeda motor Honda 70

Keterangan gambar 10, rancangan miniatur sepeda motor Honda 70:

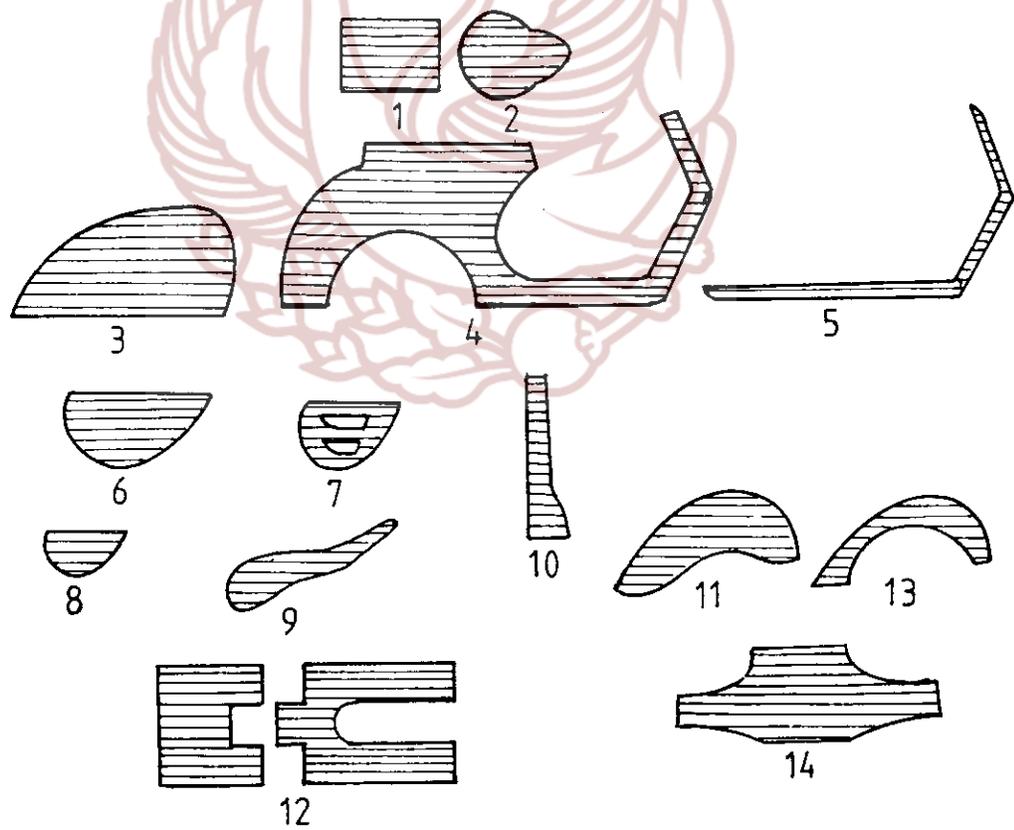
1. Stan
2. Shock absorber depan
3. Jok depan
4. Jok belakang
5. Penutup tangki samping
6. Spackboard depan
7. Kerangka
8. Penutup aki
9. Penutup rantai
10. Shock absorber belakang
11. Penutup samping mesin



Gambar 11, detail C1,C2



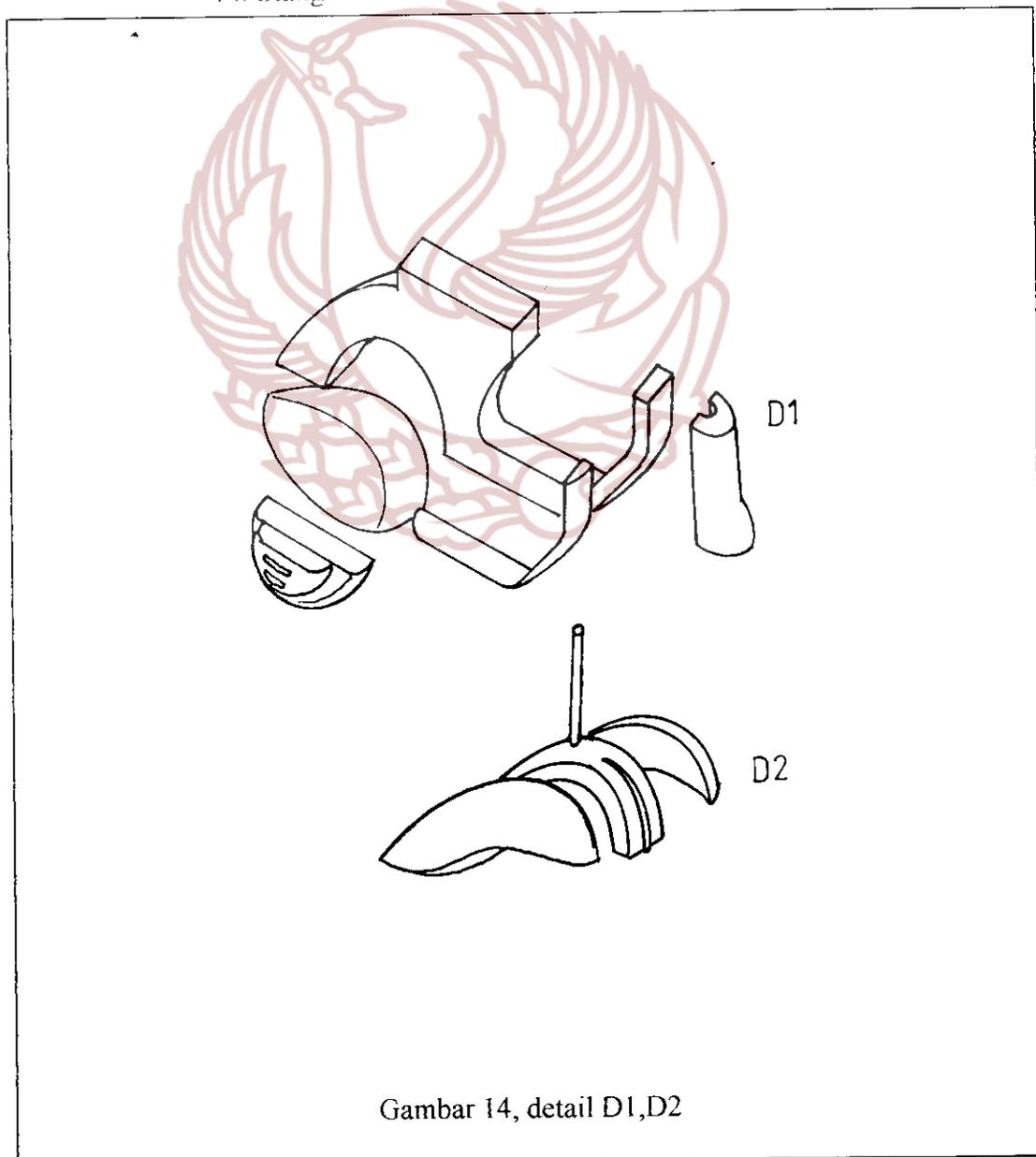
• Gambar 12, rancangan bentuk miniatur sepeda motor Vespa



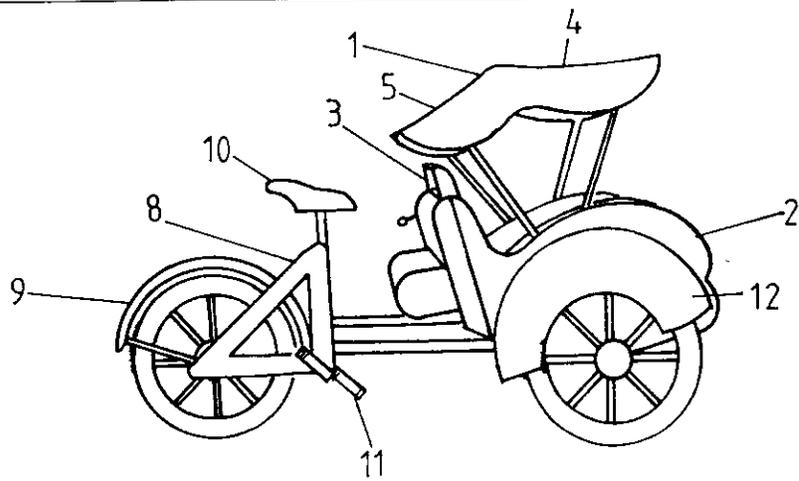
Gambar 13, rancangan komponen miniatur Vespa

Keterangan gambar 13, rancangan komponen miniatur sepeda motor Vespa:

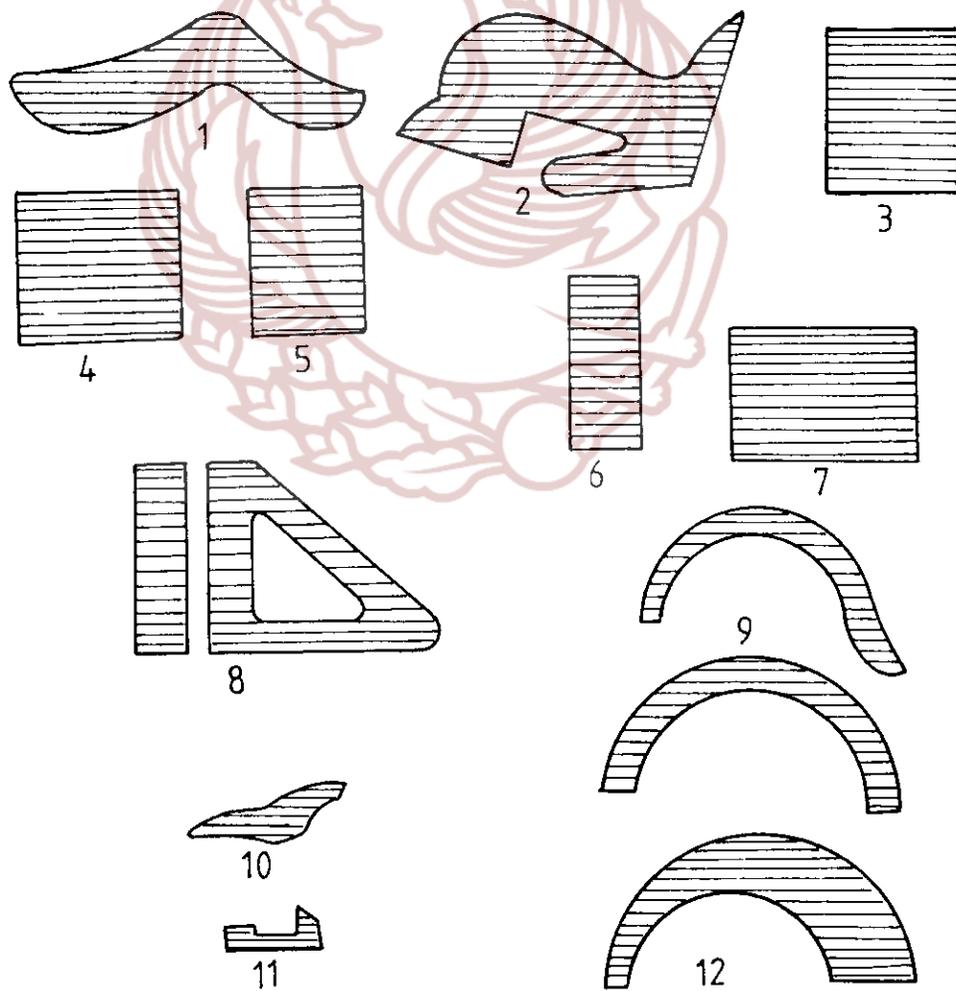
1. Jok belakang
2. Jok depan
3. Penutup mesin samping
4. Kerangka
5. Sayap samping
6. Dudukan roda belakang
7. Kisi samping mesin
8. Cadangan oli mesin
9. Pedal starter
10. Roomstir
11. Spackboard depan
12. Standar
13. Bagian dalam spackboard depan
14. Stang



Gambar 14, detail D1,D2



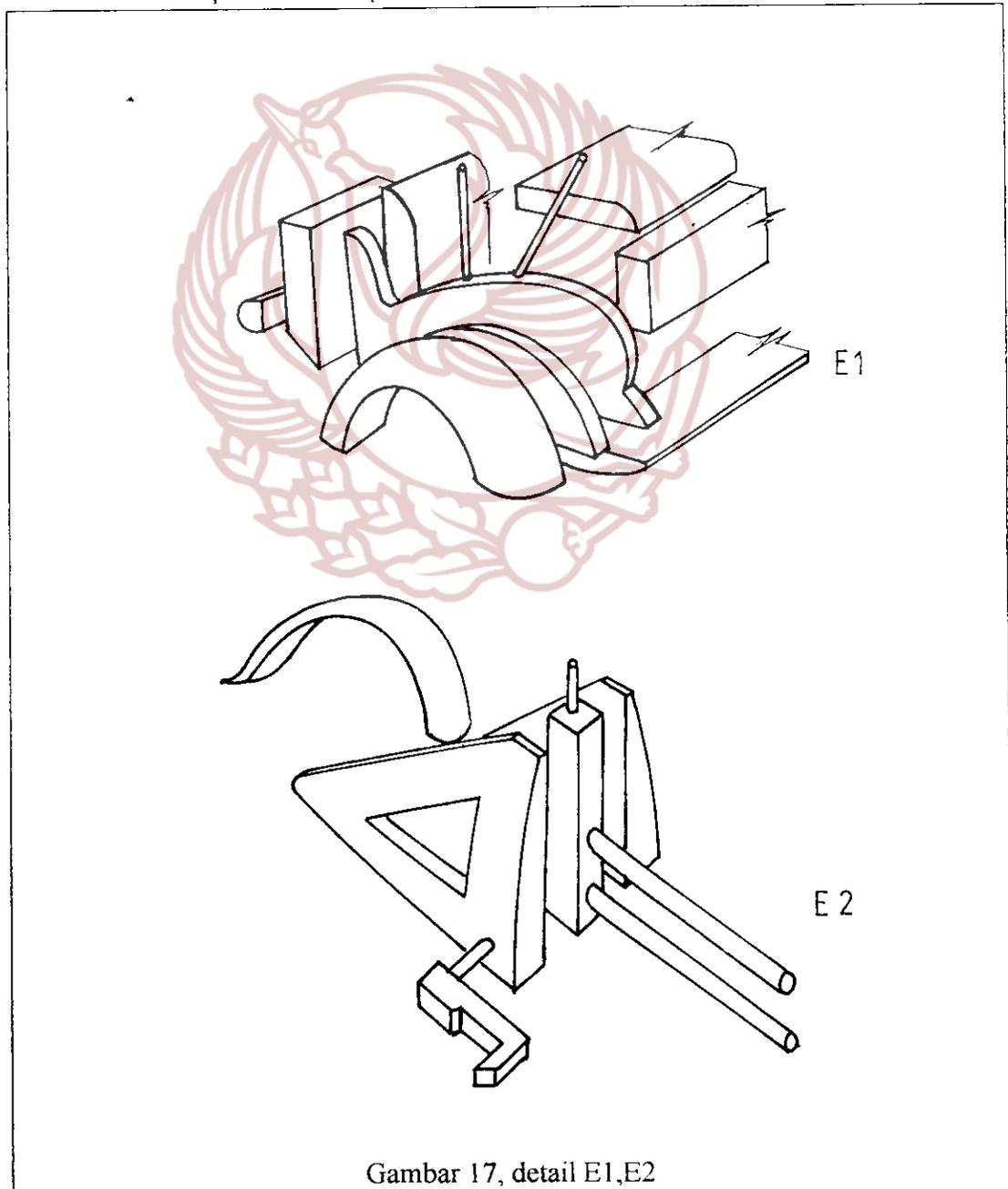
Gambar 15. rancangan bentuk miniatur Becak



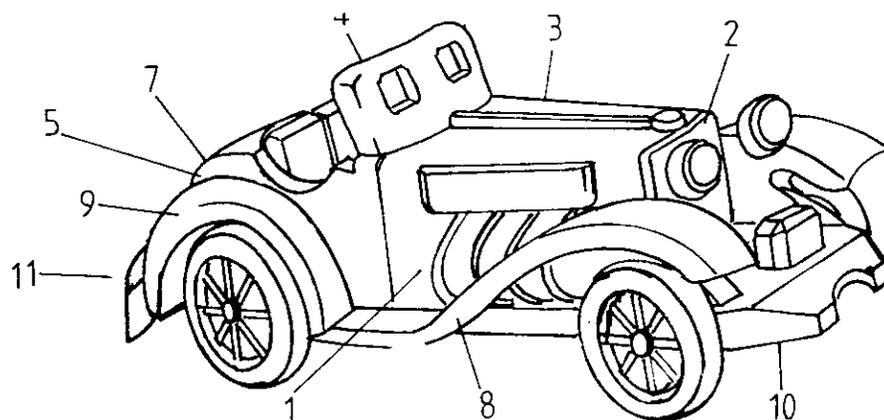
Gambar 16, rancangan komponen miniatur Becak

Keterangan gambar 16, rancangan komponen miniatur Becak:

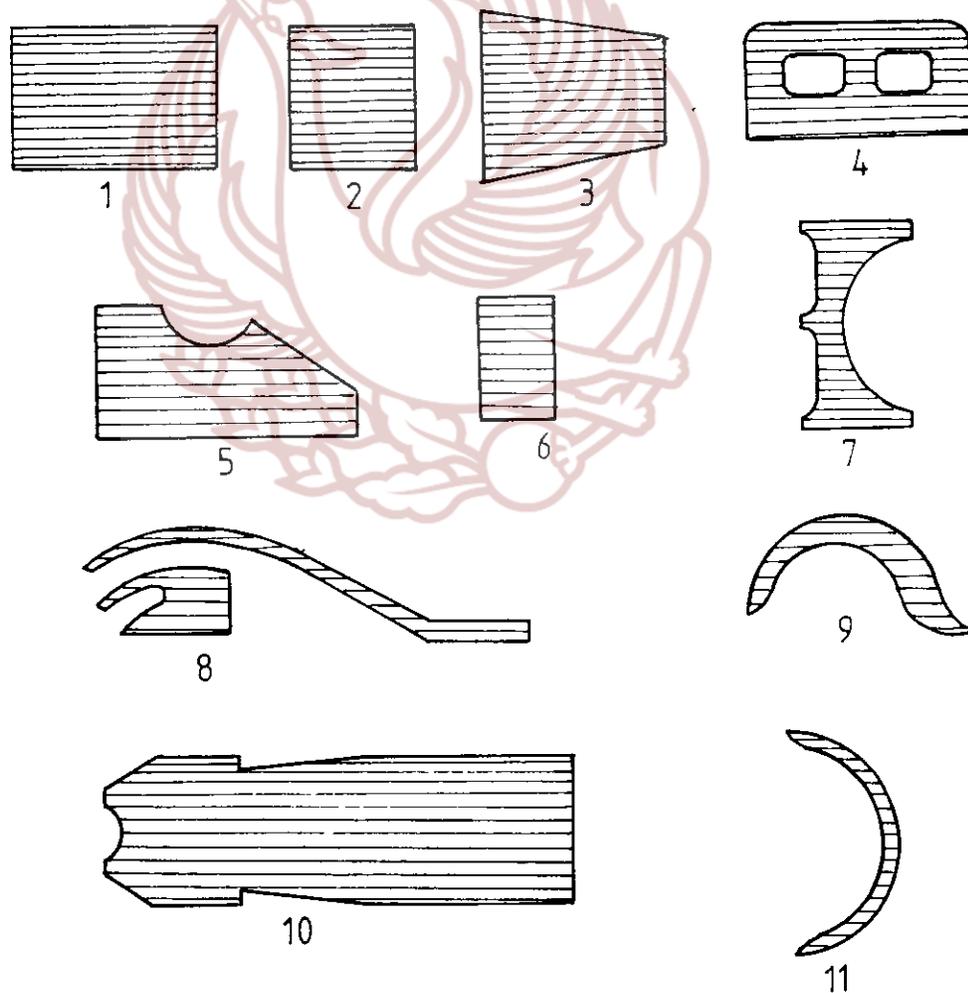
1. Atap samping
2. Penutup samping jok penumpang
3. Sandaran jok penumpang
4. Atap atas depan
5. Atap atas belakang
6. Pijakan penumpang
7. Jok penumpang
8. Kerangka belakang
9. Spackboard belakang
10. Jok belakang
11. Pedal
12. Spackboard depan



Gambar 17, detail E1,E2



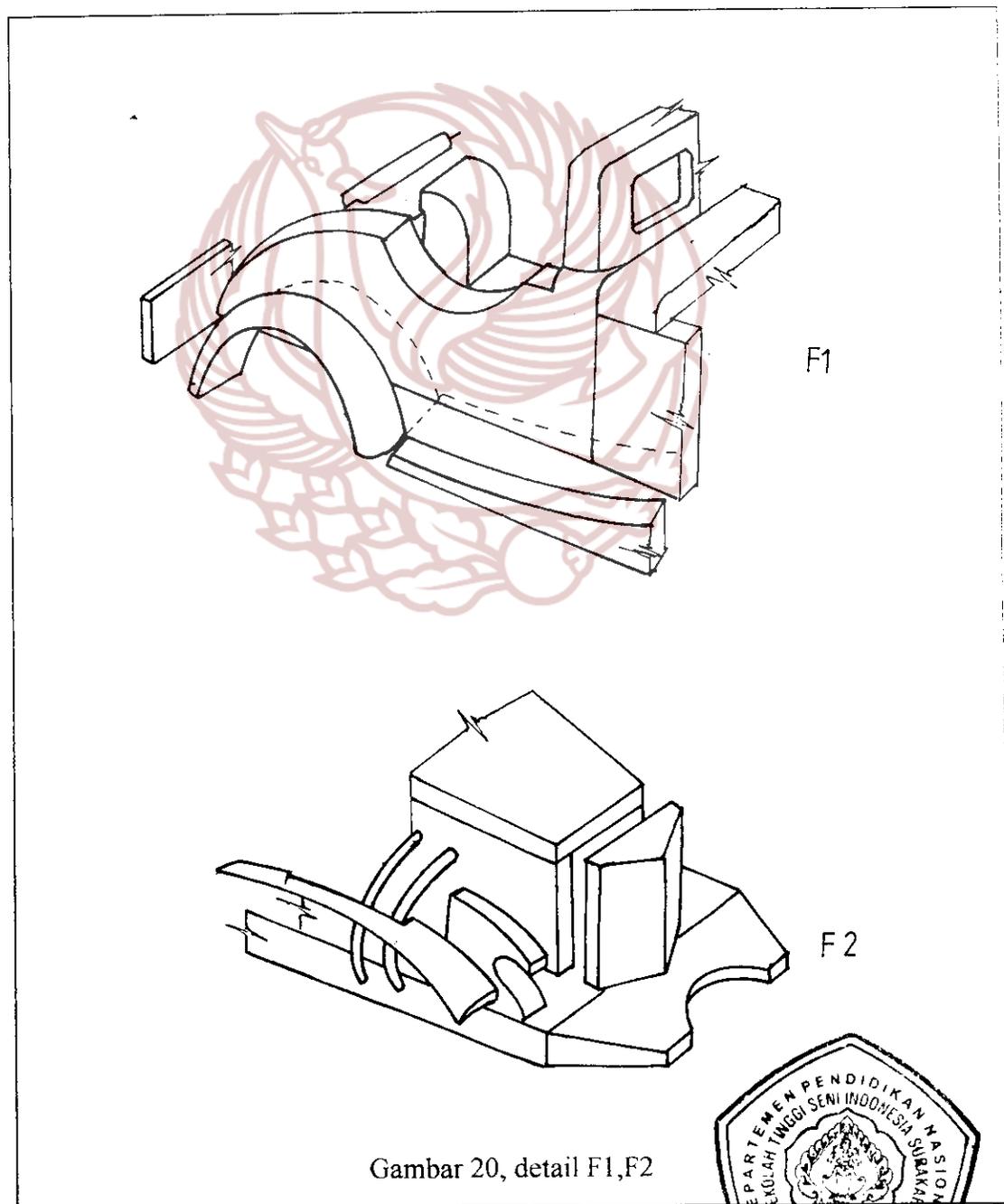
Gambar 18, rancangan bentuk miniatur mobil Mercy



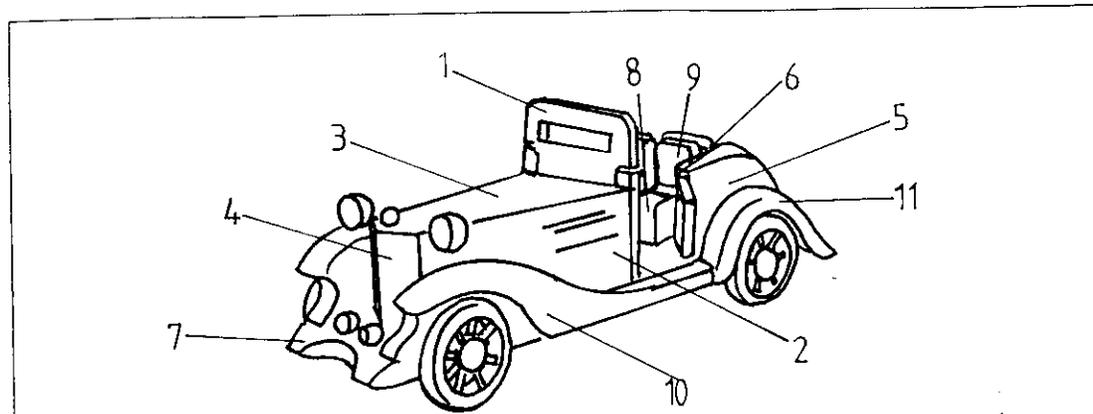
Gambar 19, rancangan komponen miniatur mobil Mercy

Keterangan gambar 19, rancangan komponen miniatur mobil Mercy:

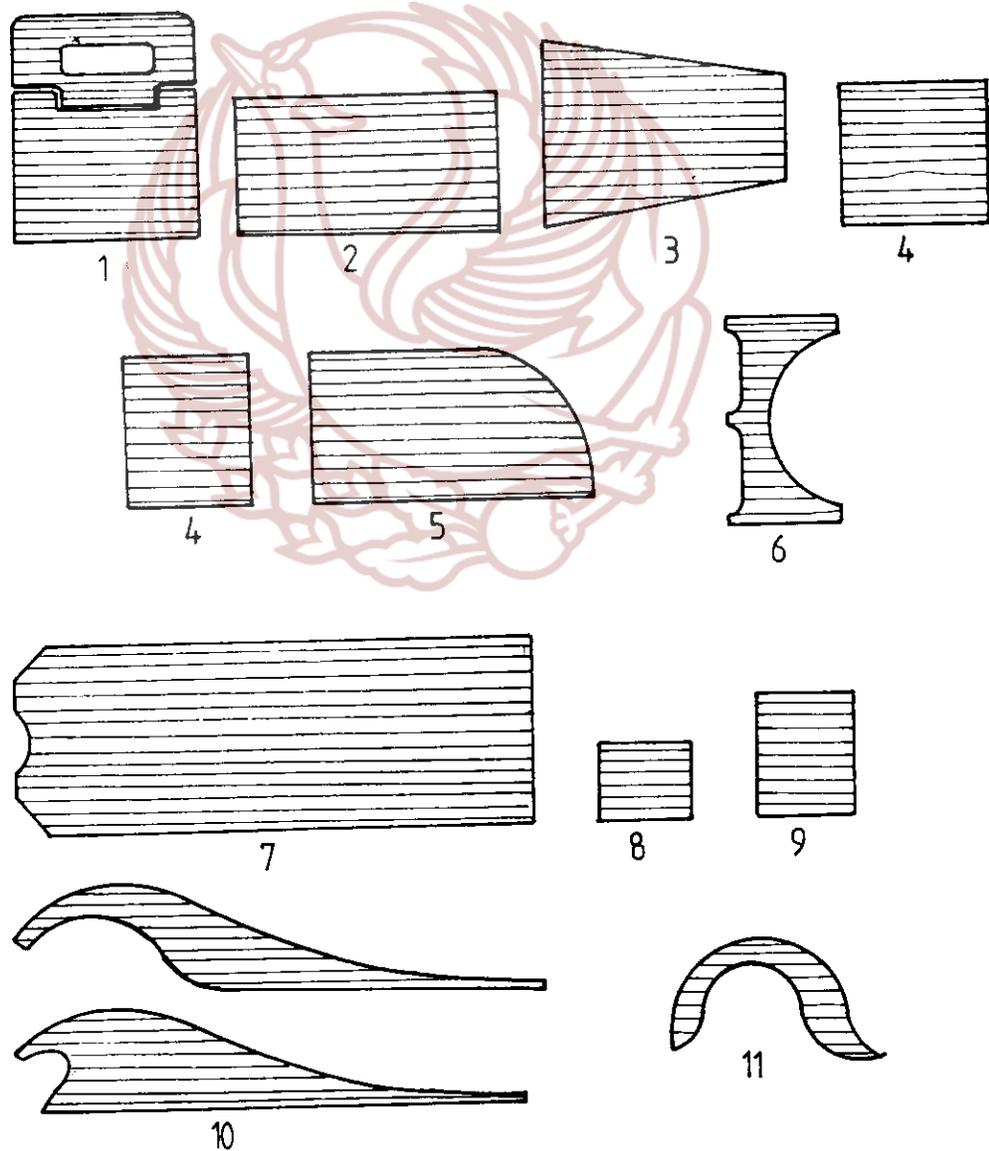
1. Penutup samping mesin
2. Penutup depan mesin
3. Kap mesin
4. Frame kaca
5. Penutup samping jok
6. Sandaran jok
7. Tempat roda cadangan
8. Spackboard depan
9. Spackboard belakang
10. Chasis
11. Bemper belakang



Gambar 20, detail F1,F2



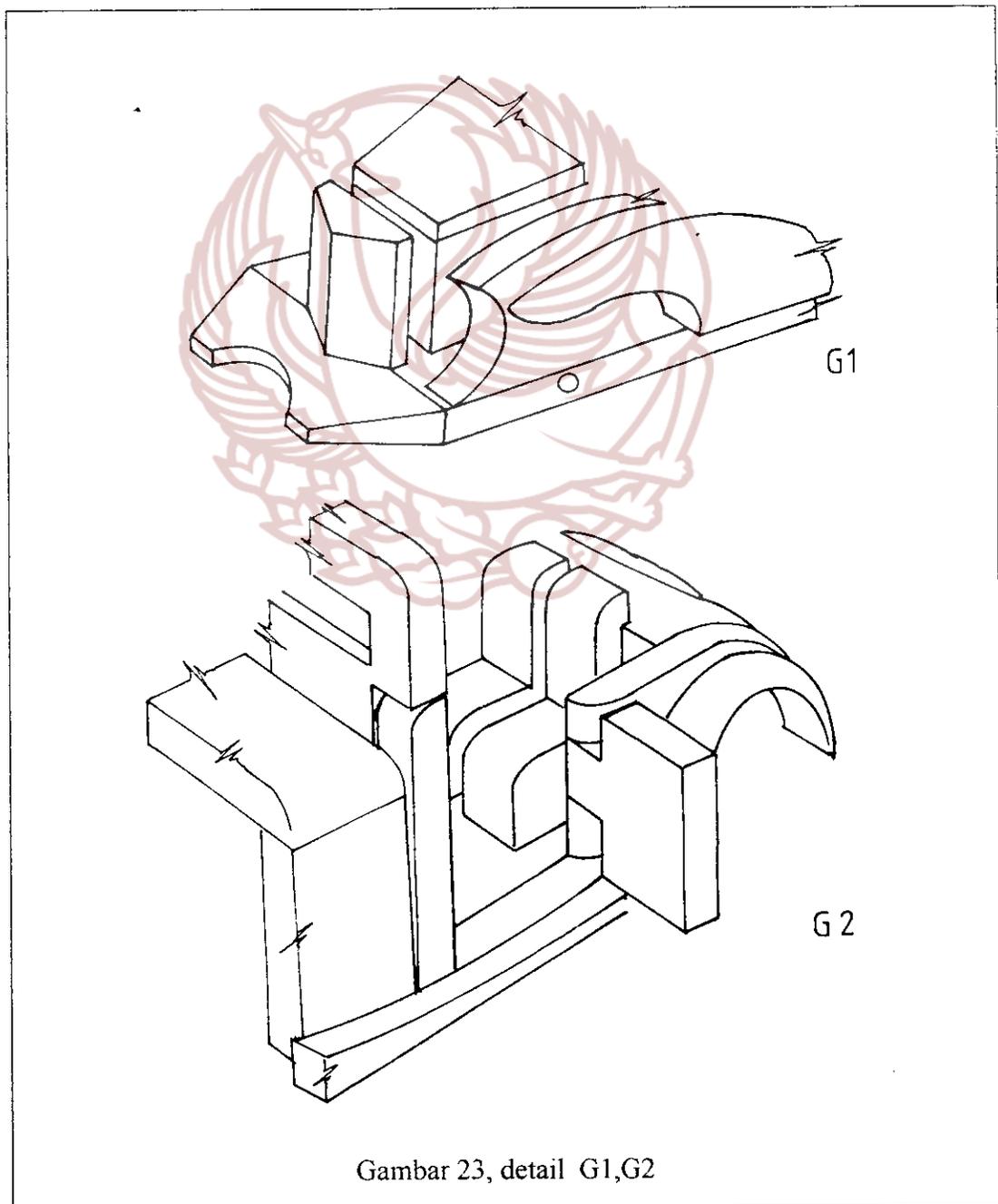
Gambar 21, rancangan bentuk miniatur mobil Limousin terbuka



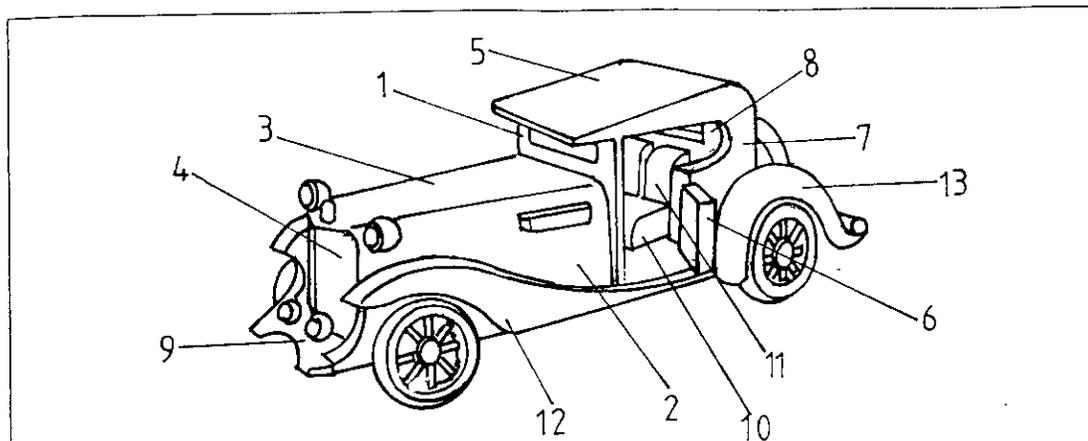
Gambar 22, rancangan miniatur mobil Limousin terbuka

Keterangan gambar 22, rancangan komponen miniatur mobil Limousin terbuka:

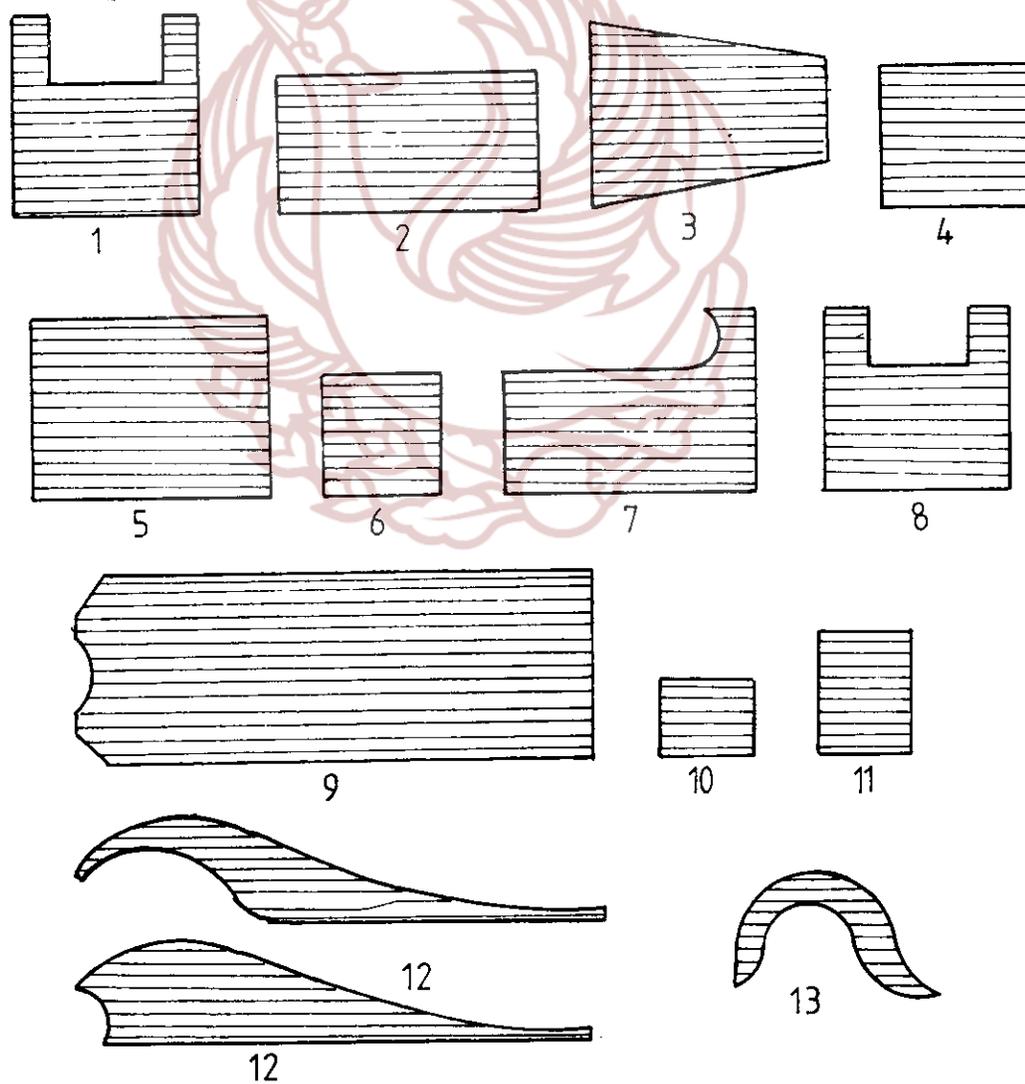
1. Frame kaca depan
2. Penutup samping mesin
3. Kap mesin
4. Penutup depan mesin (radiator)
5. Penutup samping jok
6. Tempat roda cadangan
7. Chasis
8. Jok
9. Sandaran jok
10. Spackboard depan
11. Spackboard belakang



Gambar 23, detail G1,G2



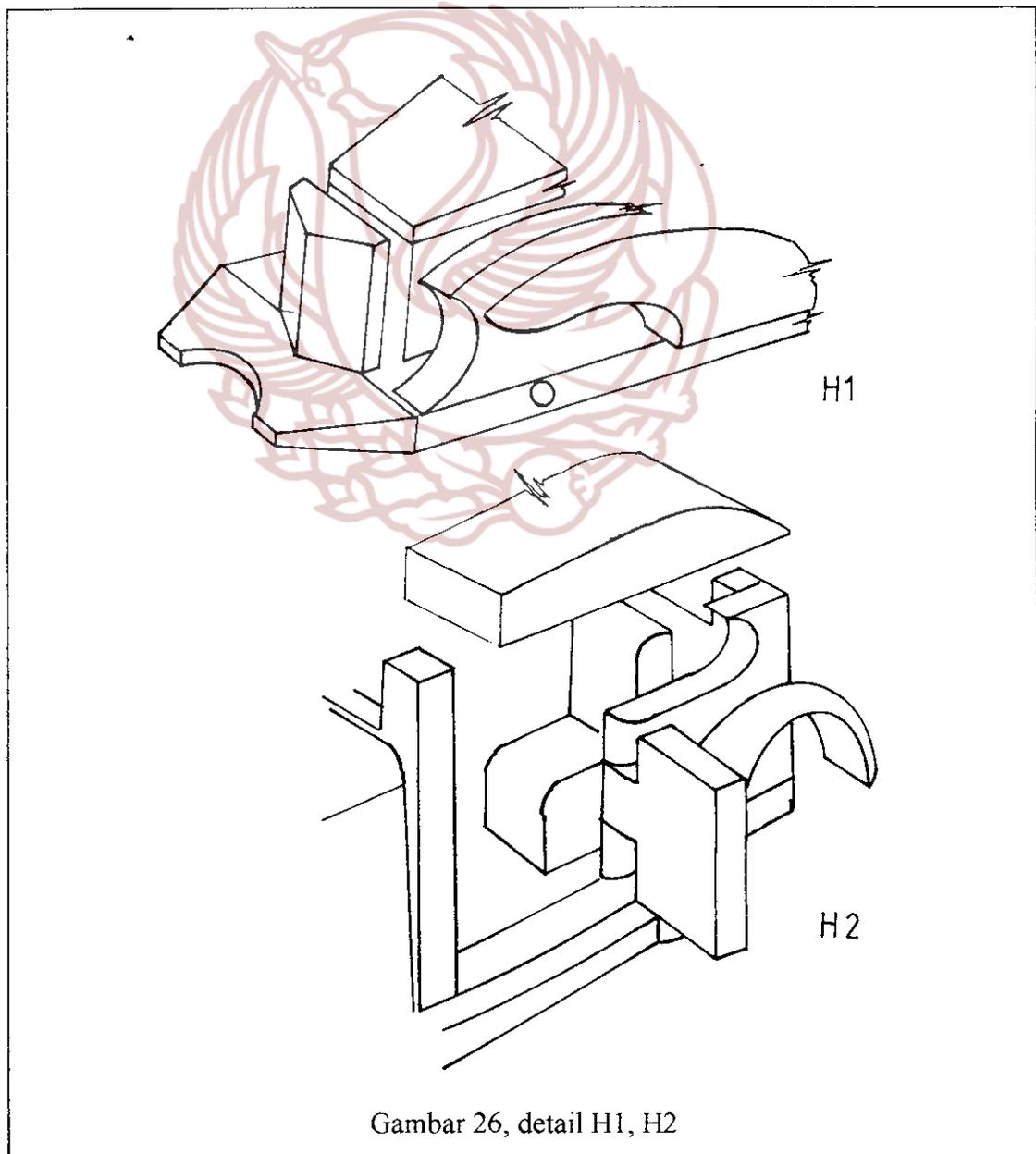
Gambar 24, rancangan bentuk miniatur mobil Limousin tertutup



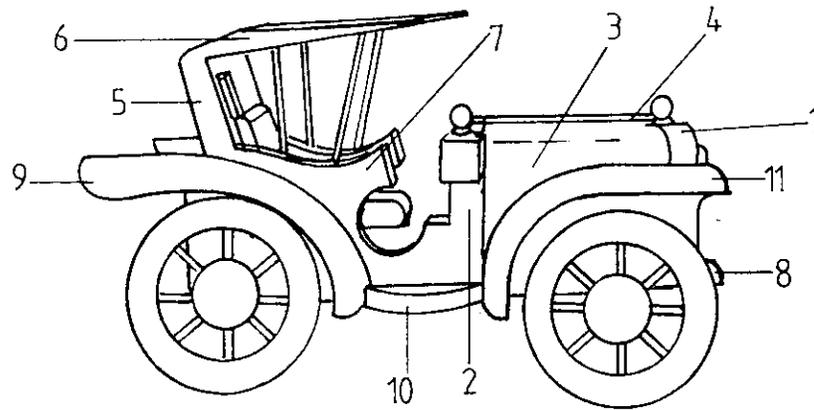
Gambar 25, Rancangan komponen miniatur mobil Limousin tertutup

Keterangan gambar 25, rancangan komponen miniatur mobil Limosin tertutup:

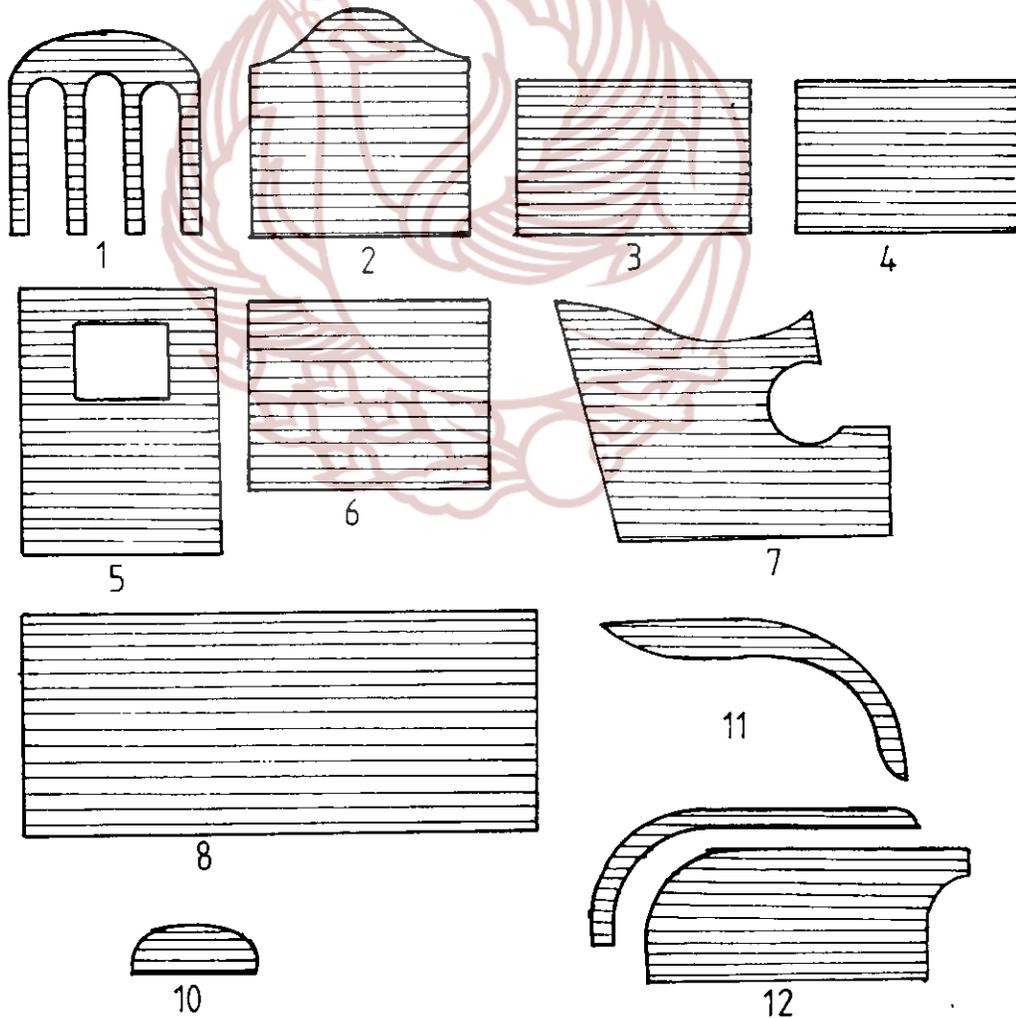
1. Frame kaca depan
2. Penutup mesin samping
3. Kap mesin
4. Penutup depan mesin
5. Atap
6. Daun pintu
7. Penutup samping jok
8. Frame kaca belakang
9. Chasis
10. Jok
11. Sandaran jok
12. Spackboard depan
13. Spackboard belakang



Gambar 26, detail H1, H2



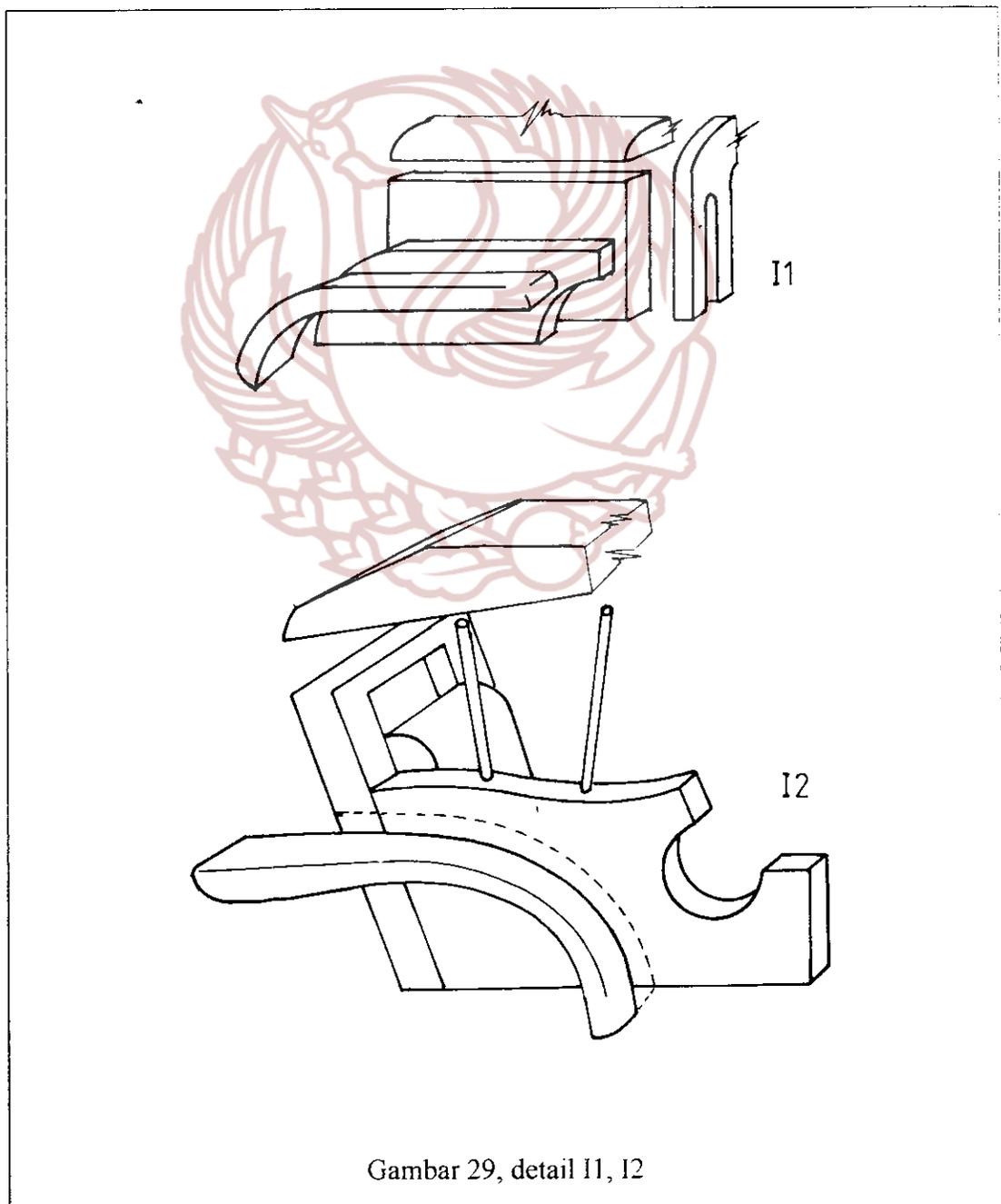
Gambar 27. rancangan bentuk miniatur mobil Willyz



Gambar 28, rancangan komponen miniatur mobil Willyz

Keterangan gambar 28, racangan komponen miniatur mobil Willyz:

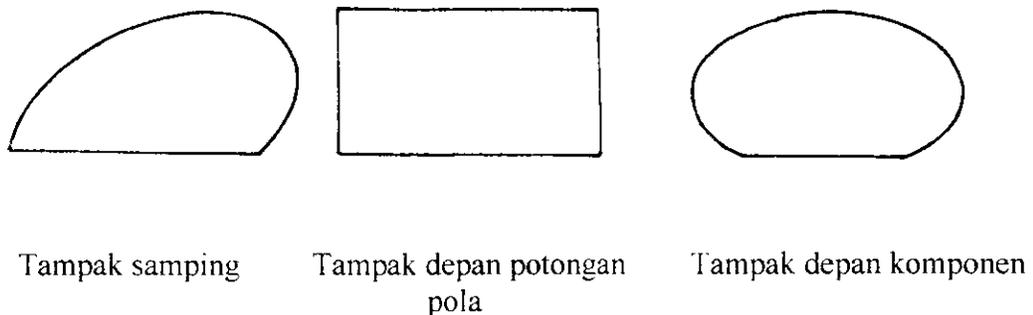
1. Penutup depan mesin (radiator)
2. Penutup belakang mesin
3. Penutup samping mesin
4. Kap mesin
5. Frame kaca belakang
6. Atap
7. Penutup samping jok
8. Chasis
9. Spackboard belakang
10. Foot step
11. Spackboard depan



Gambar 29, detail I1, I2

Rancangan komponen miniatur berwujud bidang datar (dua dimensi) setiap komponen miniatur kendaraan. Garis pada rancangan komponen adalah batas bagian terluarnya. Garis tersebut bisa mengalami pergeseran bahkan perubahan dalam proses garapnya, terutama pada saat penghalusan dengan mesin ampelas, karena terlalu keras terdorong.

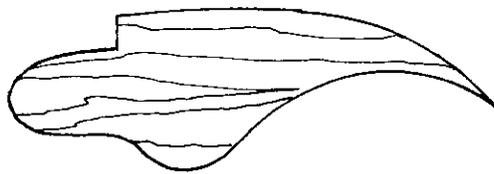
Bentuk komponen-komponen yang sama dengan sumber idenya, didapatkan setelah bahan dipotong menurut pola. Bahan ini masih harus digerenda atau dihaluskan pada bagian tepi-tepinya. Sebagai misal, komponen satu pada sepeda motor Harley Davidson, untuk mendapatkan bentuk stang motor maka harus dilakukan penggerendaan dengan mesin ampelas pada bagian tepinya, hingga bentuknya bulat. Atau pada komponen dua yaitu tangkai bensin pada bagian tepinya diampelas oval, sehingga bentuknya tidak kaku dan hal ini yang menjadi salah satu ciri khas dari miniatur buatan Jaya Handycraft. Proyeksi pada gambar 30 yang tampak adanya perbedaan antara gambar tampak depan potongan pola dengan gambar tampak depan komponen.



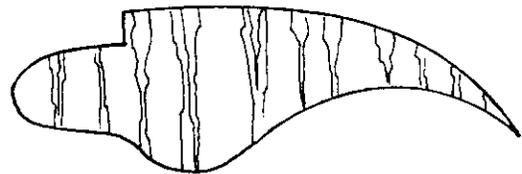
Gambar 30, perbedaan gambar tampak samping, tampak depan potongan pola, tampak depan komponen.

Pertimbangan rancangan komponen juga mengarah pada tampilan bentuk komponen, sehingga diusahakan bagaimana bisa mendapatkan bentuk semaksimal mungkin memiliki kesamaan dengan sumber idenya. Karakter material mempengaruhi perancangan, karena itu harus diperhitungkan proses penggandaan pola yang tidak asal-asalan, penempatan arah serat yang harus searah dengan bentuk komponen karena terkait langsung dengan tampilan akhir. Secara keseluruhan arah serat miniatur kendaraan akan didominasi arah serat mendatar, itulah sebabnya pertimbangan arah serat ini menjadi hal yang sangat penting.

Terkait dengan kekuatan konstruksi masing-masing komponen juga perlu dipertimbangkan. Terutama pada shock breaker, yang penggarapan arah seratnya salah, akan berakibat fatal pada kekuatan bagian itu. Dengan demikian, komponen yang berbentuk datar memanjang harus dikerjakan dengan arah serat memanjang datar atau horizontal.



Arah serat kayu yang sesuai dengan arah komponen



Arah serat kayu berseberangan dengan arah komponen

Gambar 31, rancangan penerapan arah serat kayu pada salah satu komponen

Komponen-komponen yang nantinya berhimpitan atau yang akan direkatkan harus dilakukan penyilangan arah serat, dengan mengutamakan arah serat komponen bagian yang luar agar sesuai dengan arah komponen. Dengan demikian, paduan komponen lebih kuat tetapi tampilannya juga bagus. Faktor pertimbangan dalam pembuatan desain yang sangat terkait dengan garap di Jaya Handycraft adalah faktor performa, fungsi, produksi, dan kualitas bentuk. Realitasnya, seorang pekriya dalam suatu kriya tidak akan dengan sengaja mempertimbangkan semua faktor ini secara bersama-sama. Namun secara alami beberapa faktor tersebut dengan sendirinya akan mendapat pertimbangan tanpa diperhitungkan terlebih dahulu. Performa terkait dengan kualitas bentuk yang dihasilkan yaitu terletak pada penampilannya, bagaimana agar mendapatkan hasil akhir yang bagus.

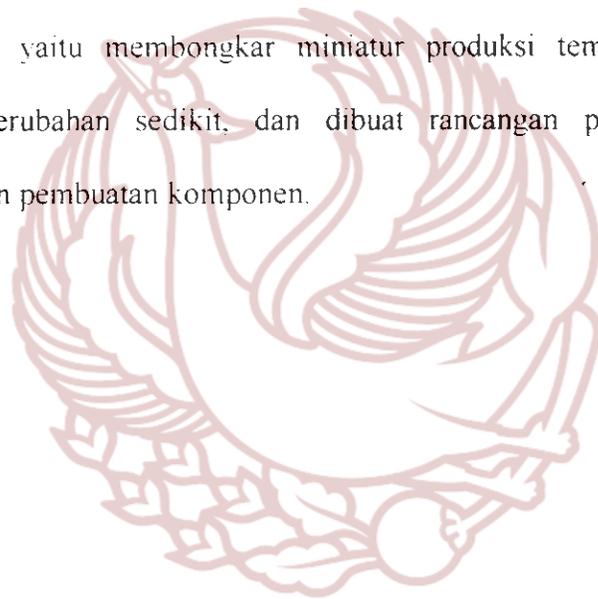
Pertimbangan produksi dilakukan pada tahap awal produksi yaitu ketika mendapat pesanan produk atau awal pembuatan bentuk baru. Identifikasi permasalahan sebelum perancangan dapat diprediksikan pada pertimbangan, apa jenis komponennya, di mana penempatannya, apa fungsinya, dan bagaimana pengerjaannya, nampak telah diterapkan di Jaya Handycraft.

Pertimbangan terhadap faktor-faktor tersebut dalam pembuatan rancangan tidak selalu diterapkan secara bersamaan. Ada kalanya untuk mendapatkan tujuan produksi faktor efisiensi dan efektivitas produksi, mengharuskan pekriya lebih mementingkan salah satu faktor dan mengabaikan faktor lain. Sebagai misal, rancangan komponen untuk beberapa jenis miniatur sepeda motor seperti Harley Davidson, Special Engine memiliki kesamaan

komponen dengan miniatur jenis mobil atau becak. Hal ini sangat jauh berbeda dengan realitas sumber idenya, yakni komponen antarjenis sepeda motor jenis mobil itu jauh berbeda.

Perancangan komponen pada jenis mobil berpintu ganda (*coupe*), terkait dengan pertimbangan bagaimana pintu-pintu tersebut nantinya harus bisa dibuka atau ditutup. Untuk pekrinya ini harus memperhatikan pembuatan engsel.

Perancangan bentuk atau komponen kadang-kadang dilakukan dengan jalan pintas yaitu membongkar miniatur produksi tempat lain, kemudian diadakan perubahan sedikit, dan dibuat rancangan pola. sehingga akan memudahkan pembuatan komponen.



## BAB IV

### RAGAM PRODUK MINIATUR KENDARAAN

#### *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bentuk*

#### **Pekriya dan Latar Belakang**

Pekriya sebagai pelaku proses garap, merupakan sumber daya manusia yang mempunyai kedudukan dan peran sangat penting. Pekriya mempunyai kemampuan merancang, melakukan proses garap, yang pada akhirnya menentukan kualitas. Keberadaannya sangat esensial sebagai unsur kekerjaan, sebagai mana yang dikatakan oleh Schumacer yang disitir Ketut Rindjin: seluruh sejarah dan semua pengalaman dewasa ini menunjukkan bahwa manusialah dan bukan alam, yang merupakan sumber daya utama, bahwa faktor utama semua pembangunan ekonomi, lahir dari akal budi manusia (1993: 227). Menurut Alport pekriyalah yang mempunyai sikap (*attitude*), sebagai kesiagaan mental atau saraf yang terbina melalui pengalaman yang memberikan pengarahan (pengaruh), bagaimana merespon segala macam obyek atau situasi yang di hadapi (Brislin, 1981: 47).

Tanpa respon Mbah Wongso Kasino sebagai pelopor dalam pembuatan, miniatur kendaraan tidak memiliki nuansa artistik dan hanya sebuah benda yang tidak bermakna apa-apa. Pekriyalah yang mempunyai kretivitas yang mampu mengubah sesuatu yang berbeda dengan aslinya. Semua karya muncul diakibatkan adanya kreativitas. Menurut Bambang Suwarno pada diri manusia

ada perangsang dari dalam (*stimulan intern*) berupa kemauan dan keberanian, perangsang dari luar (*stimulan ekstern*), sebagai kunci munculnya daya temu atau penemuan hal-hal baru (2002: 1). Pada permulaan, dengan kemauan yang merupakan proses kreatif tingkat dasar seseorang akan mencoba-coba (*trial and error*) berbuat sesuatu sebagai tingkatan suka iseng, dalam hal ini adalah suka iseng yang positif, sehingga dapat menguntungkan bagi perkembangan cipta rasanya. Dengan keberanian yang dimiliki sebagai bagian terakhir dari proses kreatif, sangat menentukan berhasil tidaknya kreativitas. Tanpa keberanian proses kreatif tak akan pernah dimulai. Dalam keberanian tercakup makna merintis (*pioneer*) berpetualang atau *adventure* (Tabrani, 1998: 10). Kemampuan seseorang muncul melalui proses belajar, yang tentunya memerlukan bahan ajar, media, dan ahli yang mampu menuntun, mengarahkan, bahkan mengkritik yang semuanya untuk memajukan kemampuannya sendiri.

Berkaitan dengan proses garap yang mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi dengan memanfaatkan alat dan manusia, maka pekriya mempunyai peran sebagai pelaku yang memegang kunci utama. Sehingga pekriya merupakan komponen utama dalam hubungan antara manusia-peralatan. Peralatan tanpa manusia tidak akan berarti apa-apa, namun manusia saat dihadapkan pada kondisi yang memaksa dengan akal yang dikaruniai-Nya masih bisa berbuat banyak, walaupun tanpa peralatan.

Pekriya mempunyai faktor internal yang mempengaruhi secara langsung dari dalam individunya, berupa *talenta*, intuisi (*naluri*), pengalaman baru, dan kepekaan rasa. Talenta merupakan pembawaan seseorang sejak lahir yang

keberadaannya secara kodrati sulit diubah. Namun, dengan sikap perubahan positif yang berlangsung secara intensif, bukan tidak mustahil dapat berubah dalam nuansa yang berbeda. Bagaimana hal ini dapat berpengaruh terhadap bentuk visual karya seorang pekriya, karena unsur rupa yang hadir pada karya merupakan bahasa rupa seseorang berdasar pertimbangan artistik.

Adanya pembawaan dalam diri yang malas, gengsi, sombong akan langsung berimplikasi terhadap karya hasil gubahannya. Sedangkan dengan nalurinya pekriya mampu menilai, membedakan, dan memunculkan sikap-sikap artistik, yang terwujud pada bentuk karya. Seseorang akan tumbuh dewasa sejalan dengan pengalaman-pengalaman baru yang terus ditemui (pengalaman empiris).

Setiap pengalaman baru akan membekas dan mempengaruhi pola pikir manusia. Jika hal tersebut terus diasah dengan terus berkarya, maka akan menimbulkan (mencapai) tahap pengalaman dan kepekaan estetik yang tinggi. Dengan kemampuan tersebut seseorang dapat tahu bagaimana membuat karya yang berbobot. Latar belakang atau faktor ekstern dapat berupa pendidikan, baik formal maupun informal, dan lingkungan, alam. Patut disayangkan sebagian besar pekriya kita mempunyai latar pendidikan yang rendah, sehingga mereka hanya mampu berlaku sebagai mesin pekerja, yang jarang timbul penghayatan di dalamnya, yang mengakibatkan kemandulan dalam berkreaitivitas.

Namun pendidikan juga bukan satu-satunya jaminan yang bisa meningkatkan kualitas pekriya. Terkadang pekriya akademis justru kalah kreatif dan kalah terampil dalam hal berkarya seni, dibandingkan dengan pekriya yang

di pelosok kampung, yang sebenarnya tidak berpendidikan tinggi. Pekriya desa mereka lebih berkemauan dan berani menjadi pengusaha-pengusaha kriya. Hal ini tergantung faktor stimulan dalam pribadinya.

Bagaimana potensi-potensi yang dimiliki setiap diri orang pekriya, mampu memposisikan pekriya dalam terwujudnya miniatur kendaraan. Keberadaannya sangat esensial memegang peran sebagai kunci utama. Itulah sebabnya pekriya mempengaruhi bentuk visual hasil karya.

### **Bahan**

Dalam seluruh titik kehidupan manusia hampir dipastikan bahwa hidupnya selalu membutuhkan bahan. Lebih-lebih, dalam hal berkarya rupa yang menghasilkan wujud visual benda secara fisik, sebagai sarana perwujudan setiap pencetusan ide-idenya. Bahan utama yang dipakai pada miniatur kendaraan adalah kayu. Karena kayu tampil secara fisik, maka harus dipertimbangkan pemilihan dalam setiap pemakaiannya. Kekurangtepatan dalam memilih jenis yang berkaitan dengan karakternya akan mempengaruhi proses garap, tampilan akhir, dan kualitas bentuk karya, sesuai rancangan (desain) yang diharapkan.

Kualitas kayu sebagai bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan miniatur kendaraan yang berkualitas membutuhkan beberapa persyaratan di antaranya: umur kayu, warna, arah serat, massa jenis, kelenturan, cacat kayu, dan jenis kayu. Secara umum umur kayu dapat diketahui ketika memotong batang pohon dengan arah melintang, akan tampak lingkaran tahunnya, yakni warna garis

gelap diselingi dengan warna agak terang atau putih. Karena proses miniatur kendaraan hanya memakai bahan limbah kayu perusahaan mebel kayu jati, lingkaran tahun itu tidak diketahui. Keuntungan yang didapat dengan memanfaatkan bahan limbah tersebut, kayu yang diperoleh mempunyai kualitas yang bagus, dilihat dari warna maupun arah seratnya.

Sebelum dipakai untuk mebel, bahan tersebut merupakan bahan sudah terpilih kualitasnya, baik dari segi umur kayu, warna kayu, dan massa jenis yang berkaitan dengan tingkat kekerasan kayu. Kandungan airpun lebih terjamin karena sebelum kayu tersebut dipakai untuk bahan mebel telah dikeringkan atau di-oven, sehingga kadar air sudah sesuai dengan persyaratan pada kondisi kering mati (sudah tidak terjadi penyusutan yang berlebihan), di bawah 5%. Dengan demikian, tidak terjadi kerusakan atau retak-retaknya kayu yang mengakibatkan penurunan mutu mebel yang sudah selesai dikerjakan.

Kayu limbah tersebut merupakan jenis limbah kayu jati hutan yang mempunyai warna gelap dan hal ini sangat mempengaruhi tampilan akhir miniatur kendaraan. Menurut Saiman Rais (1998: 1), warna kayu dapat digunakan sebagai salah satu tolok ukur untuk menentukan pemilihan kayu yang berkualitas sebagai bahan pembuatan barang-barang kriya. Semakin gelap warna kayu kualitas jenis kayu tersebut semakin tinggi.

Tampilan warna juga berkaitan dengan umur kayu. Semakin gelap warna menunjukkan umur kayu telah berusia tua, dan warna yang terang menunjukkan kayu tersebut masih muda. Warna kayu juga dipengaruhi oleh perlakuan kayu ketika belum digunakan. Kayu yang ditimbun lama di tempat yang tidak



tersengat sinar matahari akan berwarna gelap, jika kayu dibiarkan dijemur maka akan berubah menjadi pucat, yang tadinya gelap akan menjadi kuning muda. Di samping itu kayu yang sudah lama ditebang juga akan berwarna lebih gelap dari pada kayu yang baru saja ditebang.

Begitu pentingnya warna kayu, karena akan mempengaruhi secara langsung nilai keharmonisan. Jika miniatur kendaraan tampil dengan warna yang bercorak gelap terang, pada akhirnya akan menimbulkan kecengkahan yang berakibat turunnya kualitas bentuk. Seorang pembeli atau konsumen, lebih-lebih pelanggan (customer) juga memiliki standar tentang hal ini, mengakibatkan minat membeli turun jika warna miniatur tampil dengan warna belang-belang. Walaupun teknik perlakuan kayu sebelum dipergunakan tidak dikuasai sebagian pekerjanya, termasuk pemilik Jaya Handycraft, namun secara tidak sengaja mereka telah melakukan suatu hal yang tepat dengan menimbun bahan limbah kayu jati yang baru mereka beli ke dalam rumah mereka, di tempat yang teduh, sehingga tidak akan merusak warna kayu akibat sinar matahari.

Tampilan bentuk visual miniatur kendaraan juga dipengaruhi oleh karakter arah serat kayu. Hal ini berkaitan dengan teknik sentuhan akhir (*finishing touch*) yang tidak berusaha menutup permukaan kayu, namun justru diharapkan serat kayu tetap tampak, secara alami. Nilai artistik (keindahan) bentuk juga dipengaruhi arah serat kayu yang akan menambah tingkat kerumitan sebagai salah satu penilaian estetika rupa.

Arah serat kayu juga berkaitan dengan proses garap. Pada jenis kayu dengan serat melintang yang dikondisikan dengan arah serat tidak sejajar dengan sumbu batang, biasanya sulit dikerjakan. Arah serat kayu juga harus dipertimbangkan terhadap arah tumpuan beban, jika tidak cermat akan mengakibatkan kefatalan yaitu mudah patah, dan terlihat adanya kecengkahan jika arahnya tidak searah dengan ritme bentuk komponen miniatur kendaraan.

Jenis kayu berombak yang mempunyai hasil akhir sangat bagus walaupun proses garapnya mempunyai kesulitan yang tinggi. Saat masih berupa papan atau balok, kayu ini mempunyai arah serat tidak teratur, berkelok-kelok, atau berputar-putar. Justru wujud tersebut memunculkan tampilan serat yang rumit dan indah. Keunggulan kayu jenis ini juga tidak terpengaruh terhadap tata letak pemakaian komponen, atau yang berkaitan dengan konstruksi, yakni dapat dipakai untuk membuat komponen apa saja.

Bahan kayu berjenis serat lurus proses pengerjaannya memang mudah namun tampilan jadinya masih kalah menarik jika dibandingkan dengan jenis kayu berserat berombak. Jenis ini akan lebih tepat jika dipakai pada komponen yang tertutup oleh komponen lain, atau untuk penyambungan yang berkaitan dengan konstruksi. Atau dapat dipakai pada komponen-komponen yang berujud bubutan, karena komponen silindris tidak terlalu terpengaruh dengan jenis serat. Di samping ukuran-ukurannya banyak yang kecil, dengan teknik bubut tersebut secara tidak langsung juga telah menimbulkan tampilan serat yang bagus berada pada bidang yang melingkar. Jenis serat kayu mempunyai pengaruh terhadap

tingkat kesulitan proses garap, yang pada akhirnya menentukan tampilan akhir (hasil jadi) miniatur kendaraan dapat dijelaskan dengan tabel berikut.

**Tabel. 1**  
Sifat, jenis serat kayu dan pengaruhnya terhadap tingkat kesulitan proses garap

Jenis Serat Kayu	Tingkat Kesulitan	Hasil Jadi
Serat melintang	Sulit	kurang bagus
Serat berombak	sulit	Sangat bagus
Serat lurus	mudah	bagus
Serat terpadu (silang)	sangat sulit	Tidak bagus

Jenis kayu yang mempunyai tingkat kesulitan dalam pengerjaan paling tinggi adalah jenis kayu yang berserat terpadu atau silang. Arah seratnya yang berubah-ubah dan berulang-ulang menyebabkan saat dihaluskan dengan mesin ampelas tidak bisa halus, serat serabut yang kasar justru muncul kepermukaan dan sulit dihilangkan. Di samping itu massa jenis berhubungan dengan kekerasan kayu jati, juga berpengaruh terhadap tingkat kesulitan pengerjaan kayu. Kekerasan kayu dipengaruhi oleh kepadatan serat kayu, ketebalan dinding sel, dan kehalusan lubang-lubang antar buluh kayu. Jenis kayu keras mempunyai tingkat kesulitan pengerjaan tinggi sedangkan pada jenis kayu lunak dapat lebih mudah dikerjakan. Menurut Suhirman (1998, 11) ada tiga tingkatan jenis kayu yang akan mempengaruhi pertimbangan terhadap tata letak penempatan pemakaian bahan dari kayu, yaitu kayu lunak, kayu sedang dan kayu keras. Komponen yang riskan dan rawan dengan benturan harus dibuat dengan jenis kayu yang keras, karena seratnya padat dan dinding selnya lebih tebal.

Sedangkan jenis kayu lunak dapat dipakai untuk komponen yang tidak berperan sebagai tumpuan beban.

Pemahaman tentang tabel dan uraian kondisi fisik dan sifat-sifat yang ada pada bahan kayu akan membantu perlakuan bahan dan pemilihan teknik yang tepat dalam proses garap miniatur kendaraan.

### **Proses Garap**

Faktor-faktor dalam pembuatan karya rupa memang selalu berkaitan satu dengan yang lainnya. Di dalam kriya selalu berlangsung kesatuan gagasan. Pelaksanaan (proses garap) saling berkaitan serta diselaraskan lewat jalinan tangan, mata, serta bahan (media) yang saling pengaruh-mempengaruhi satu sama lainnya (John Heskett, 1986: 1). Terjadinya kepincangan pada salah satu langkah akan berbuntut pada hasil akhir. Proses produksi merupakan langkah perwujudan dari suatu konsep desain, dengan demikian desain hanya bisa diwujudkan harus dengan tahapan proses produksi. Ada yang memandang proses produksi sebagai sublembaga dari desain, konsep desain yang baik belum tentu akan menghasilkan karya yang bagus jika dalam proses produksi tidak dikerjakan dengan baik pula. Akan tetapi, proses produksi tergantung terhadap penguasaan teknologi terikat dengan kemampuan teknik secara keseluruhan, karena di dalamnya selalau berkaitan dengan teknik garap. Jika salah satu faktor mengalami kendala atau kurang sempurna, hal itu akan mempengaruhi hasil akhir (bentuk).

Proses produksi akan berpengaruh langsung terhadap bentuk visual miniatur kendaraan karena di dalamnya terdapat tahap-tahap yang harus dikerjakan, yang tiap-tiap tahap akan saling mempengaruhi tahap yang lainnya. Terjadinya kekurangsempurnaan pemotongan bahan dalam tahap persiapan bahan dan pembentukan komponen akan menjadikan kurang tepatnya sambungan-sambungan dalam perakitan. Sehingga pada hasil akhirnya akan tampak terbuka atau ada celah yang harus dilakukan penutupan (*tambal*) dan pemolesan warna yang sering mengakibatkan kecengkahan warna. Karena tidak setiap penutupan sambungan hasilnya akan bisa sempurna sesuai warna kayu.

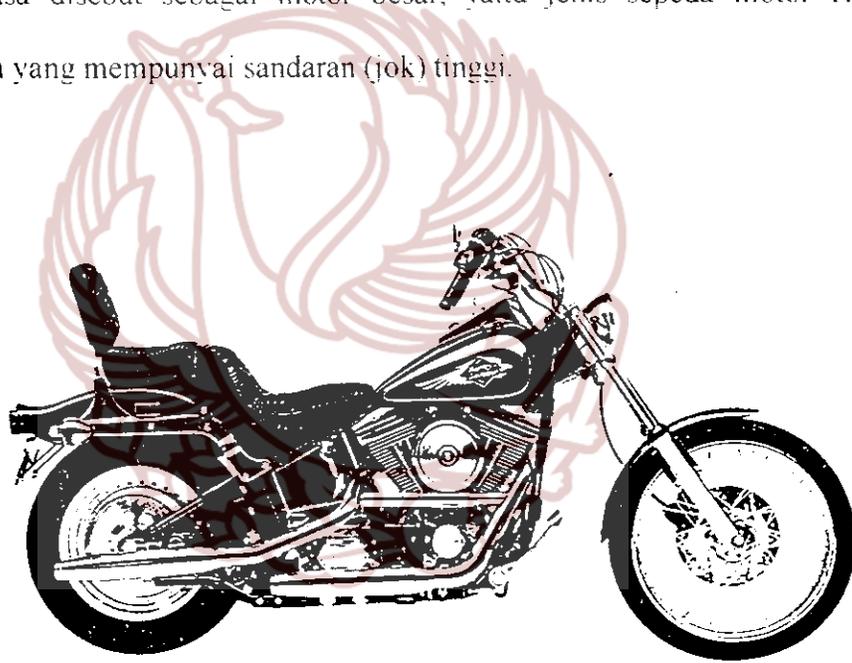
Perakitan atau perangkaian antarkomponen memerlukan kecermatan seorang pekriya, apakah permukaan potongan-potongan komponen yang akan bersinggungan sudah rata, sehingga tahap ini juga menjadi tahap evaluasi dari tahap pembuatan komponen. Jika memang permukaan potongan komponen belum sempurna harus dibenahi terlebih dahulu, supaya sambungan dapat rapat dan menyatu seperti tidak ada sambungan, kemudian baru bisa dilanjutkan proses perakitan. Pada tahap ini juga dituntut kesabaran karena seringkali harus menunggu kuatnya sambungan (kering), maka pada tahap ini tukang sambung sering memakai tali karet gelang untuk membantu merekatkan. Hal-hal di atas dapat memberikan gambaran bagaimana proses produksi menjadi faktor penentu terhadap bentuk visual miniatur kendaraan.

### ***Bentuk Miniatur Kendaraan Roda Dua***

Miniatur kendaraan roda dua mempunyai empat (4) bentuk, yaitu bentuk Harley Davidson, Special Engine, Honda 70 cc (*Plethuk*) dan bentuk Vespa

### **Bentuk Miniatur Sepeda Motor Harley Davidson**

Miniatur Harley Davidson bersumber ide dari sepeda motor klasik atau yang biasa disebut sebagai motor besar, yaitu jenis sepeda motor Harley Davidson yang mempunyai sandaran (jok) tinggi.



Gambar 32

Sepeda motor Harley Davidson  
yang dijadikan sebagai sumber ide

Bentuk bagian-bagian miniatur ini dapat dilihat secara keseluruhan. Bagian kerangka, bagian mesin, knalpot (pembuangan gas) tidak tertutup oleh bagian komponen lainnya. Jika dibandingkan dengan sumber ide, bentuk miniatur ini memiliki komponen-komponen yang nampak lebih besar dari

bentuk sebenarnya. Bentuk sepeda motor Harley Davidson mempunyai pegangan (*stang*) tinggi terbuat dari pipa yang berukuran sedang, sehingga bahan ini cukup kuat untuk mengendalikan kemudi motor. Sedangkan pada miniatur kendaraan ukurannya tampak masih terlalu besar jika dibandingkan dengan komponen lainnya pada sumber ide (lihat foto 1, miniatur motor Harley Davidson). Bagian *spackboard* (*bemper*), kerangka, jeruji atau komponen lain yang seharusnya kecil, juga tampak belum proporsional.



Foto 1,

Miniatur motor Harley Davidson  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

*Shock breaker* depan Harley Davidson kurang melandai, hal ini menyebabkan pada bagian depan terlalu tinggi, berbeda dengan sumber ide. Demikian juga pada tangki bensin terlalu tajam. Pelek (*velg*) roda belakang dibuat model dan ukuran sama, padahal biasanya, pada jenis sepeda motor antara roda depan dan belakang berbeda ukuran maupun modelnya. Hal ini untuk dapat mempercepat proses pengerjaan karena tidak harus membuat model dan ukuran roda yang berbeda.

Dengan pemakaian bahan dari kayu dan sesuai dengan karakter fisiknya, proses penggarapannya cukup mudah. Namun untuk dibuat kecil dan bengkok agak sulit, proses pengerjaannya akan memakan waktu yang lama di samping itu peralatan yang tersedia tidak mendukung guna membuat komponen sesuai perbandingan aslinya. Ketidaksamaan bentuk komponen terlihat juga pada komponen knalpot, yang mengharuskan mengganti bahan baku dengan bahan bantu terutama pada bagian leher angsa (*gulu banyak*) yang berbentuk melengkung.

Komponen-komponen lain yang kecil seperti rantai, pedal rem, pijakan, spion, karena terlalu kecil tidak dibuat. Pada bagian mesin terdapat ornamen sederhana berupa garis-garis melingkar yang pada model aslinya merupakan kisi-kisi pendingin udara, agak ada kesan mirip dengan sumber ide. Ornamen tersebut dibuat dengan teknik bubut, dengan demikian bentuknya membulat bukannya pesergi sebagaimana pada *block silinder* pada motor Harley Davidson. Dengan teknik bubut, ornamen berupa garis keliling akan mudah dibuat namun tidak dapat untuk membuat bentuk pesergi. Pembuatan bagian-

bagian tersebut dirasa memang cukup sulit dan memerlukan waktu lama yang pada akhirnya tidak dapat mengejar target produksi.

Kesan visual kerumitan tampak jelas terdapat pada bagian mesin dan roda, dengan melihat yang terfokus pada bagian tersebut maka sudah mengesankan bahwa itu merupakan komponen mesin atau roda sebuah sepeda motor. Jeruji yang dibuat dari bahan bantu rotan secara keseluruhan menampakkan adanya kerumitan tersendiri. As (poros) roda terdiri dari satu komponen, sehingga tidak memerlukan komponen lain sebagai penjepit maupun penutup jeruji, sehingga dari tampak bagian samping akan terlihat satu garis lingkaran pada tengah roda.

Secara keseluruhan bentuk miniatur ini tampak adanya kesan gradasi dari arah depan mengecil ke arah belakang. Namun gradasi yang terjadi terlalu tajam (menukik), sedangkan pada bentuk aslinya sekalipun terjadi gradasi namun masih terkesan melandai. Pada bagian belakang jok terdapat komponen sedel dengan posisi berdiri karena lebih menekankan fungsinya sebagai sandaran hal tersebut membuat kesan mengecil pada bagian belakang agak berkurang.

Asesoris-asesoris yang berupa tempelan-tempelan kecil seperti komponen lampu kepala, lampu belok (*sign*), *speedometer*, tutup tangki menambah kompleksitasnya, dan mempengaruhi kesan kerumitan. Nilai keseimbangan terlihat dengan adanya standar yang berada di tengah, sehingga miniatur ini dapat berdiri tegak. Dari proyeksi samping, nilai keseimbangan

bersifat informal namun dari proyeksi depan justru *formal balance* bersifat simetris.

Dilihat dari repetisinya, maka teknik pengulangan yang digunakan dalam penyusunan (perakitan) komponen terjadi secara berpasang-pasangan, antara bagian kanan dan kiri. Pengulangan lain juga terjadi secara komposisi yaitu komponen depan dan belakang. Jenis miniatur ini ada dua ukuran, yaitu ukuran besar dan ukuran kecil. Untuk ukuran besar (SC 1b) panjangnya 40 cm, lebar 20 cm dan tingginya 17cm. Jika dibandingkan dengan minatur yang lebih kecil terpaut 7 cm dengan demikian ukuran masing-masing komponen, antara miniatur Harley Davidson besar dan kecil berbeda ukurannya.

### **Bentuk Miniatur Sepeda Special Engine**

Jenis miniatur kendaraan yang kedua adalah jenis sepeda motor Special Engine atau trail, yang mempunyai bentuk ramping, dengan sedikit asesoris. Stang tinggi dan bertopang pada satu standar berdiri miring, sehingga proyeksi dari arah yang berlainan mengakibatkan bentuk yang berbeda. Nilai keseimbangan yang dimiliki bersifat informal balance. Pada dasarnya sebagian besar komponennya menempati bagian depan, namun dengan adanya bentuk komponen *spackboard* (bemper) yang panjang menambah kesan berat pada bagian belakang. Bentuk *shock breaker* yang belakang kelihatan bergantung pada arah agak horizontal sebagai model *monoshock* mempunyai peran sama dengan komponen di atasnya. Sedangkan *shock breaker* depan kelihatan tinggi dengan pemasangan *spackboard* jauh dari roda menambah kesan kokoh, dan ini

mengakibatkan gradasi dari arah depan turun secara melandai ke arah belakang. Pada komponen yang demikian ini pemakaian bahan kayu jenis yang keras dan berserat panjang, akan menjadikan produk kuat dan tidak mudah patah.



Foto 2

Miniatur kendaraan Special Engine.  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Pada foto 2 terlihat komponen knalpot tidak terlihat karena tertutup oleh komponen bagian lain. Di samping itu posisi berdirinya yang bertopang pada satu standar kelihatan miring ke salah satu sisi. Model roda berbentuk roda balap (*racing*) yang memakai jeruji terlihat adanya garis-garis melingkar atau kembangan memotong arah lingkaran roda, sebagaimana terdapat pada model roda sepeda motor penjelajah (*advanture*). Perlakuan ini menambah kerumitan pada komponen roda sehingga tampak seperti sepeda motor sesungguhnya. Bagian as roda merupakan satu komponen sehingga tidak memerlukan pengganjal dan penutup, yang lebar as ini hampir sama dengan jarak antara

kedua daun *shock breaker*. Stilasi mesin dibuat tidak terlalu detail dan tampak kurang intensif penggarapannya, namun hal itu sudah menunjukkan kesan mesin sepeda motor Special Engine sehingga nilai kerumitannya kurang.

### Bentuk Miniatur Sepeda Motor Honda 70 cc (Plethuk)



Foto 3

Miniatur sepeda motor Honda 70 cc (*plethuk*)  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Miniatur ini bersumber ide dari sepeda motor Honda 70 (*plethuk*), yang mempunyai tampilan feminim, dan kesan bentuknya kurang kokoh. Tampilan menyeluruh bentuknya bersifat semi formal, motor berdiri pada satu penopang (*standard*). Bentuk produk ini hanya dibuat di Jaya Handycraft, perusahaan lain tidak membuatnya. Menurut penuturan Syawal, miniatur ini murni wujud rancangannya (wawancara, 16 Januari 2000). Peneliti membuktikan dengan mengunjungi beberapa pembuat kriya sejenis, ternyata miniatur Honda 70 cc

memang tidak ditemukan. Peredam kejut (*shock breaker*) belakang, berdiri tampak seperti aslinya. Roda belakang tidak tertopang pada kerangka utama, berbeda dengan miniatur Harley Davidson maupun Special Engine yang bertumpu pada kerangka utama.

Roda dibuat aksen (hiasan) yang lebih ramai, berisi goresan-goresan melintang berseberangan, garis lingkaran roda yang diterapkan secara selang-seling. Sebenarnya, bentuk roda seperti ini lebih tepat untuk jenis miniatur Special Engine yang memiliki gaya sepeda petualang. Tempat duduknya (jok) ada dua yaitu sadel depan untuk pengendara dan sadel belakang untuk pembonceng. Bentuk sadel belakang yang lebih besar memberikan kesan berat pada bagian ini, namun hal itu keseluruhan tidak mempengaruhi keindahan bentuknya. Secara keseluruhan bentuknya melandai dengan stang datar. Kecengkahan menonjol pada bagian kerangka penghubung yang terlalu panjang, mengesankan bagian ini menopang beban sisi depan dan belakang, sehingga terlihat kaku.

### **Bentuk Miniatur Speda Motor Vespa**

Miniatur ini mempunyai perbedaan mencolok di antara miniatur kendaraan jenis roda dua, bahkan dari semua jenis miniatur yang diproduksi Jaya Handycraft yaitu pada model rodanya. Roda pada miniatur ini dibuat dengan dibubut secara keseluruhan, tanpa memakai jeruji dari bahan bantu. Ada tiga roda pada miniatur ini, satunya terletak di bawah stang sebagai roda cadangan sekaligus asesoris.

Miniatur sepeda motor Vespa memiliki dua jok di depan dan belakang yang terpisah. Bentuk komponen di dominasi oleh bidang-bidang (*shape*) yang agak luas, mempermudah dalam menghaluskan permukaan sebelum dipolitur. Pemakaian bahan bantu sangat sedikit, yaitu hanya pada pegangan sadel belakang dan beberapa bahan sambungan.



Foto 4

Miniatur sepeda motor Vespa  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Berdasarkan analisis terhadap bentuk-bentuk miniatur kendaraan roda dua, terlihat bahwa, setiap jenis miniatur sepeda motor mempunyai ciri-ciri tersendiri disebabkan karena sumber idenya berbeda. Adanya beberapa persamaan dalam pemakaian model komponen. Hal ini didasarkan pada pertimbangan untuk mempercepat proses garap, karena bisa memakai satu macam komponen untuk jenis komponen berbeda.

### *Miniatur Kendaraan Roda Tiga*

Jenis miniatur roda tiga hanya terdiri dari satu bentuk yaitu becak. Komponen-komponennya yang berbidang agak luas, yaitu pada atap dan *spackboard* depan, menjadikan miniatur ini memiliki kesan agak sederhana. Kerumitan yang tampak hanya terdapat pada bagian sekitar rodanya. Kekurangtepatan proporsi pada pembuatan beberapa komponen menjadikan bentuk visual miniatur ini agak kurang mirip dengan becak asli yang menjadi sumber ide. Roda becak sesungguhnya kelihatan ramping dengan lebar penampang sempit dan diameternya hampir setengah dari ketinggian becak. Pada miniatur tersebut, rodanya terlihat masih terlalu tebal dan ketinggian kerangka dari alas masih kurang.

Miniatur ini merupakan satu kesatuan komponen yang telah memenuhi asas *unity*, meskipun masih kurang proporsional jika dibandingkan dengan becak asli hal ini disebabkan penggarapan terhadap komponen yang masih terlalu tebal atau terlalu besar dari ukuran dan bentuk aslinya, terkait dengan kesulitan teknik garap. Seperti terlihat pada kerangka belakang miniatur becak, membuat kesan kerumitan dengan penggarapan terhadap bagian ini, namun perbandingan ukuran dan ketebalan *spackboard*, kerangka, terhadap roda masih kurang pas, sehingga tampilan roda terkalahkan. Roda memakai jeruji dan bagian tengah roda (as) terdiri dari dua komponen untuk menjepit jeruji tersebut. Komponen rantai dan rem, tidak digarap karena komponen ini terlalu kecil dan rumit.





Foto 5

Miniatur becak  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

### ***Miniatur Kendaraan Roda Empat***

Bentuk miniatur kendaraan jenis roda empat produksi Jaya Handycraft ada tiga macam, yaitu bentuk mobil Mercy, Mobil Limousin dan Mobil Willyz.

#### **Bentuk Miniatur Mobil Mercy**

Miniatur mobil ini berbentuk mobil mercy terbuka (*pick-up*), asesoris yang melengkapi berupa lampu halogen di bagian depan dan satu buah roda menempel di belakang. Miniatur jenis ini mempunyai lima buah roda, meskipun termasuk jenis miniatur roda empat. Empat roda berfungsi praktis dan satunya sebagai asesoris. Bentuk roda miniatur memakai jeruji dari rotan.



Foto 6

Miniatur mobil Mercy  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Komponen roda berfungsi sebagai asesoris, bentuknya tidak dibubut secara utuh sehingga tampak jeruji dan as roda di bagian tengah. Pada bumper belakang tampak adanya ornamen berupa lingkaran berlubang menambah keindahan miniatur kendaraan.

Bentuk *spackboard* yang memanjang bergelombang tidak sekedar melengkung, menjadikan kesan miniatur secara keseluruhan berbentuk memanjang. Pada bagian samping mesin dihiasi dengan bahan bantu dari rotan, sebagai bentuk kisi (lubang) udara masuk ke dalam ruang mesin, menambah kompleksitas bentuk. Bagian pintu tidak digarap tetapi tetap bersambungan, sehingga tidak bisa dibuka. Penggarapan kesan adanya batas pintu dibuat dengan pembuatan garis. Bentuk bingkai kaca yang pesergi dengan sudut-sudut tidak tajam mengesankan mobil berdesain lama tidak kaku. Bentuk ini dicapai dengan mesin ampelas sehingga bisa dibuat melengkung.

### Bentuk Miniatur Mobil Limousin

Miniatur bentuk mobil Limousin ada dua macam, yaitu bentuk terbuka dan tertutup. Pada bentuk terbuka bagian atas tidak memakai atap sehingga komponen dalam ruang kemudi terlihat dari atas. Sedangkan bentuk yang satunya tertutup oleh atap di bagian atas. Bagian atap tersebut yang menyebabkan perbedaan kedua bentuk Limousin.



Foto 7

Miniatur Limousin tertutup  
(Foto: Joko Rewang, Januari, 2000)

Perbedaan kedua jenis miniatur ini di samping bagian atap juga terlihat pada bagian belakang, yaitu posisi kemiringan roda asesoris, jika dilihat dari bagian belakang akan terlihat perbedaannya. Seperti halnya miniatur mobil Mercy, bentuk miniatur ini juga dilengkapi satu buah roda sebagai asesoris. Pintu-pintunya telah digarap, sehingga dapat dibuka atau ditutup. *Spackboard*

samping yang terlihat lengkung memanjang memberikan kesan bentuk yang elegan, sekaligus menambah kesan memanjang secara keseluruhan. Bentuk foto 7 memakai atap pada Limousin tertutup sedikit menutup bingkai kaca dan yang satunya tidak memakai atap, sehingga bingkai kaca depan tampak lebih jelas.

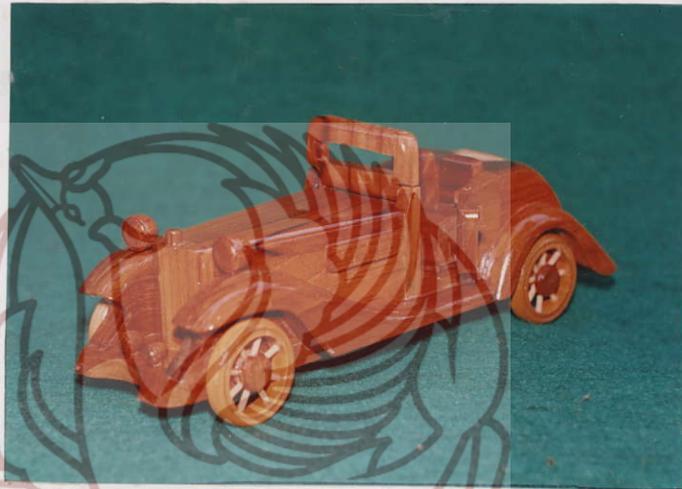


Foto 8

Miniatur mobil Limousin terbuka  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Di samping itu bentuk miniatur ini didominasi oleh garis-garis dan bidang yang terbentuk secara horizontal sedangkan garis vertikal hanya sedikit. Kesamaan kedua bentuk miniatur mobil Limousin ini terletak pada bagian depan, seperti posisi lampu halogen atas maupun halogen bawah, bumper depan dengan bentuk sorong keduanya sama.

Penggarapan roda dengan tampilan memakai jeruji memberikan kesan antik. Poros (as) memakai dua komponen yang berfungsi sebagai penjepit jeruji dan penutup supaya tidak terlihat dari bagian luar.

### **Bentuk Mobil Willyz**

Miniatur mobil Willyz dilihat secara keseluruhan maupun penggunaan komponen berbeda dengan miniatur mobil bentuk lainnya. Miniatur ini termasuk jenis yang mempunyai atap, Secara keseluruhan bentuknya ideal dengan perbandingan panjang, lebar dan tinggi harmonis, selisih ukurannya tidak berlebihan.



Foto 9

Miniatur mobil Willyz.  
(Foto: Joko Rewang, Januari 2000)

Tingkat kerumitan hampir menyeluruh yaitu bagian depan dengan asesoris lampu dan kisi-kisi pendingin mesin (*radiator*), dilengkapi dengan lampu-lampu yang saling berpasangan. Tiang-tiang atapnya walaupun proporsinya kurang pas dan kurang menyerupai bentuk aslinya, namun juga berfungsi sebagai komponen yang menambah kerumitan dan kompleksitas. Jarak antara roda depan dan roda belakang yang tidak berjauhan mengakibatkan kesan bodi pendek.

Pada bagian samping sudah ada penggarapan dengan bentuk lengkung namun tetap terbuka (tidak memakai daun pintu), menjadikan jok terlihat dari luar. Kesan yang muncul saat melihat bagian belakang miniatur ini akan mengingatkan pada bentuk delman dengan bentuk aksan (hiasan) lampu di samping tengah sudut kemudi. Miniatur kendaraan ini terkesan memiliki kerumitan yang lebih dibanding bentuk lainnya. Namun komponen jok tampak dari luar karena tidak memiliki daun pintu di samping kemudi

Kerumitan tampak pada hampir seluruh bagian bentuk miniatur, tetapi didominasi roda dan tiang penyangga atap. Roda memakai jeruji dari bahan bantu rotan yang berwarna terang menimbulkan kecengkahan, namun tidak terlalu mempengaruhi bentuk secara keseluruhan. Jenis mobil ini tidak dilengkapi roda asesoris atau cadangan, dengan aksan-aksan vertikal dan horizontal yang hampir seimbang menjadikan bentuk ini terkesan tidak panjang, hal ini membuat bentuk menjadi kokoh.

Miniatur keempat kendaraan di atas mempunyai perbedaan dan kesamaan, hal ini bisa terkait dengan sumber idenya. Pada jenis yang mempunyai kesamaan komponen (roda) baik bentuk maupun ukuran, didasarkan

pertimbangan pekriya lebih memilih bahan yang sama daripada harus membuat berbagai ukuran. Hal tersebut dirasa lebih hemat dan mempercepat proses garap.

### ***Tampilan Warna Miniatur Kendaraan***

Tampilan warna atau rupa miniatur kendaraan merupakan hasil proses pada tahap *finishing touch*. Semua jenis miniatur produksi Jaya Handycraft, mempunyai teknik *finishing touch* yang sama, sehingga ada kesan monotone. Bagian koponen tertentu yang dibuat dengan bahan bantu (rotan dan bambu) masih kelihatan terang, terlihat kontras karena bahan untuk finishing tidak mampu menetralkan warna rotan berwarna sama dengan komponen yang dibuat dengan bahan kayu jati. Warna tersebut pada dasarnya merupakan warna pigmen alami pada bahan dasar (material) kayu dan bahan bantu, sehingga bukan warna polesan pada permukaan bahan.

Bidang-bidang warna pada permukaan miniatur dibatasi oleh serat-serat kayu yang tidak terlalu jelas batas-batasnya, sehingga jika dilihat secara sekilas warna tersebut hanya terlihat satu warna, sedangkan warna serat kalah. Warna dibatasi oleh garis-garis serat sedangkan pada konstruksi dibatasi oleh garis pertemuan bidang komponen. Karena sambungan sangat tepat dan rapat garisnya hampir tidak kelihatan.

Secara formal miniatur memiliki tone value (nilai nada) gelap yang didominasi oleh warna-warna *bre-croma* lemah. Hanya pada bagian-bagian tertentu yang memiliki warna tone value terang, karena warna pigmen dasar memang gelap. Bahan *finishing touch* melamine merupakan jenis bahan yang

transparan yang berfungsi menutup permukaan serat-serat kayu, tetapi warna dan bentuk aslinya tetap tampak.

Warna permukaan miniatur juga sangat terkait dengan sifat bahan dasar kayu jati. Bahwa jenis kayu jati yang berkualitas baik (kuat, umurnya tua, tidak mudah rapuh) biasanya mempunyai warna gelap. Sehingga warna tampak coklat sampai coklat tua.

Pekriya pada umumnya berusaha untuk merekayasa hasil karya supaya keseluruhan permukaan kelihatan memakai bahan dasar yang berkualitas baik. Mereka mengadakan pencelupan untuk komponen-komponen yang kecil seperti roda, dan memolesnya untuk komponen yang besar atau terhadap komponen yang pada dasarnya bukan dibuat dari kayu jati. Bahan untuk pencelupan atau pemolesan tersebut dicampur dengan bahan *finishing touch* atau bisa secara terpisah sebelum dilakukan penyemprotan dengan bahan melamine, sehingga bahan yang sebenarnya bukan kayu jati menjadi tampak terbuat dari bahan dasar kayu jati yang berkualitas baik.

Teknik *finishing touch* yang diterapkan pada miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft tampak monotone menjadi kurang jelasnya batas-batas antar bidang komponen. Untuk penyambungan yang hasilnya bagus batas-batas tersebut hampir tidak tampak, dan yang sebenarnya terdiri dari beberapa komponen kelihatannya satu komponen. *Finishing touch* yang diterapkan ini pada dasarnya supaya produk yang dihasilkan tetap menampakkan karakter bahan dasar, yaitu kayu jati, karena kayu jati merupakan jenis kayu yang baik dan mahal. Dengan demikian nilai jual (*finansial*) produksi diharapkan dapat

tinggi. Dari tampilan warna miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft sudah bisa terlihat beberapa ciri khas yaitu bahan baku yang digunakan adalah kayu jati dan tidak dipakai bahan pewarna pada *finishing touch*, terutama pada bagian badan (*body*) miniatur kendaraan. Sedangkan pada komponen roda memakai bahan poles, campuran pewarna politur (oker) coklat untuk mendapatkan kemiripan warna sesuai warna kayu jati.



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil analisa terhadap latar belakang keberadaan dan ragam produk miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft, maka sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, keberadaan bentuk miniatur kendaraan dapat dilihat dari perkembangannya, yang mulai dirintis oleh Mbah Wongso Kasino pada tahun 1975-an. Perkembangannya yang berlangsung secara estafet, sampai pada kriya kayu Jaya Handycraft melalui proses penularan, secara tidak langsung. Hal yang paling mendasar melatarbelakangi keberadaan miniatur kendaraan adalah adanya usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan akan bendawi, yaitu berupa benda hias. Bentuk merupakan hasil pengolahan yang bersumber pada obyek sebagai sumber ide yang dijadikan sebagai acuan penciptaan bentuk. Sumber ide miniatur ini adalah "kendaraan" (alat transportasi), yang merupakan hasil tiruan secara obyektif sebagai suatu perwujudan jiwa pekriya yang akan selalu memuat visi pribadi (*local genius*).

Bentuk pada seni rupa digunakan padan kata *form* merupakan totalitas karya seni, berupa pengorganisasian (desain) dari unsur-unsur pendukungnya yang merupakan satu kesatuan/unity (1988: 46) konsep tersebut memberi batasan bahwa bentuk merupakan suatu wujud yang terdiri dari bagian-bagian (komponen) dan hal ini memiliki kesesuaian dengan miniatur kendaraan yang

terwujud dari hubungan timbal balik antar komponen-komponen yang saling terkait membentuk satu wujud miniatur.

Kedua, miniatur kendaraan produksi Jaya Handycraft terwujud dalam berbagai bentuk dan variasi, melalui beberapa tahapan proses garap yang diawali dari persiapan bahan, kemudian pembuatan komponen, perakitan, *finishing touch*, dan pengemasan. Keberadaan pemikiran tata susun (komposisi) atas dasar prinsip-prinsip desain menyangkut kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmonis*), kesepadanan (*balance*) mempunyai fungsi lebih bersifat pasif, sebagai produk kriya dalam proses garapnya selalu mempertimbangkan nilai estetik.

Ketiga, ragam jenis dan bentuk yang dihasilkan oleh Jaya Handycraft menurut jenisnya dibedakan menjadi tiga macam yaitu jenis roda dua, roda tiga dan roda empat. Jenis roda dua yaitu miniatur sepeda motor Harley Davidson, Special Engine, Honda 70 cc, dan Vespa. Jenis roda tiga hanya satu yaitu miniatur becak, sedangkan jenis roda empat yaitu mobil Mercy, Limousin terbuka, Limousin tertutup dan Willyz. Miniatur kendaraan merupakan pencerminan dari sumber ide yang berupa sarana transportasi. Sehingga dalam penciptaan karya membutuhkan perancangan mencakup penggunaan bahan, biaya, teknik pengerjaan, dan bentuk visualnya.

Miniatur-miniatur tersebut secara keseluruhan telah menunjukkan sebagai miniatur dari sebuah kendaraan. Adanya bentuk-bentuk komponen yang tampak kurang proporsional jika dibandingkan dengan sumber ide disebabkan karena sifat fisik dan karakter bahan. Kayu akan mudah patah jika dibuat bentuk

yang kecil atau memanjang, lebih-lebih hanya dengan peralatan yang sangat sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa miniatur produksi Jaya Handycraft sebagai aktivitas berkarya memproses bahan alam, tidak bisa terlepas dan selalu terkait pada teknik garap.

### *Saran*

Miniatur kendaraan merupakan salah satu bentuk industri rakyat yang mempunyai potensi yang besar, maka harus ada upaya mengembangkan produk ini lebih lanjut, dengan meningkatkan perhatian terhadap setiap tahap proses produksi agar lebih efektif dan efisien, namun tetap mempertahankan kualitas produk yang dihasilkan. Perlu adanya pembuatan miniatur kendaraan jenis yang berbeda untuk menambah ragam produk, sehingga akan meningkatkan peluang pasar.

Pekriya yang mengetahui pengetahuan kesenirupaan perlu dilibatkan sehingga akan mampu membuat desain baru yang lebih tepat, baik dari bentuk visual maupun fungsionalnya.

Instansi setempat yang sangat terkait, yaitu Dinas Koperasi Pengusaha Kecil Menengah dan Departemen Perindustrian dan Perdagangan yang mengetahui benar mengenai teknik manajemen dan cara memperoleh modal yang biasa dikeluhkan sebagai kendala bagi pekriya pada umumnya juga harus turun tangan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Sachari  
1984 *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali
- 1985 *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali
- Budiarto Dodong A  
1986 *Teknik Dasar Memilih Mesin Perlengkapan Industri Kayu*. Semarang: Pika
- 1986 *Mesin Tangan Industri Kayu*. Semarang: Pika
- Dharsono  
1988 "Seni Rupa sebuah Pengantar untuk Matakuliah Wawasan Seni".  
Surakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan STSI Surakarta
- Gani Kristanto M.  
1986 *Konstruksi Membuat Mebel Kayu*. Semarang: Pika
- Heskett, John  
1986 *Desain Industri*. Jakarta: Rajawali
- Humar Sahman  
1993 *Mengenal Dunia Seni Rupa: tentang Seni, Karya Seni Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetik*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Hunt, George M.  
1990 *Teori dan Pengawetan kayu*. Jakarta: Akademika Presindo
- Lerch, Ernest  
1985 *Pengerjaan Kayu secara Masimal*. Semarang: Pika
- Lore, George  
1985 *Teori dan Praktek kerja kayu*. Jakarta: Erlangga
- Peter Salim, Yenny Salim  
1991 *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Press
- Soedarso, S.P.  
1985 *Tinjauan Seni sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana

Soegeng Toekio

1983 *"Tinjauan Seni Rupa"*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub  
Proyek ASKI Surakarta

2000 "Ulas Singkat Tentang Kekriyaan Indonesia". Surakarta:  
Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta

Soerjono Soekanto

1986 *Pengantar Sosiologi I Max Weber*. Jakarta: Gramedia Soedarso, S.P.



Lampiran I

**PETA KELURAHAN SISWODIPURAN  
KECAMATAN BOYOLALI  
KABUPATEN BOYOLALI**

