

ASPEK DESAIN DALAM PRODUK KRIYA

Pendahuluan

Dalam lokakarya pecan kerajinan Indonesia di Jakarta yang lalu saya membedakan Desain dan Kriya, bahwa Kriya atau Craft menekankan pada aspek 'craftmanship' dan seni, untuk membuat produk yang mempunyai fungsi; sedangkan desain menekankan pada aspek efektifitas kegunaan praktis daripada produk itu sendiri.

Kriyawan layaknya seniman mempunyai kebebasan menginterpretasikan material dan teknik berdasarkan dorongan subyektifitasnya dalam menghasilkan karya, sedangkan desain produk mengenyampingkan terlebih dahulu subyektivitasnya. Dia (desain) memperinci, memberikan permasalahan yang dihadapi dan baru setelah mengetahui daerah permasalahannya dengan virtuositasnya ia menginterpretasikan bentuk yang terlayak atau terindah sesuai dengan fungsi produk dan misi praktis lain yang diembannya.

Selanjutnya saya membagi produk kriya Indonesia kedalam empat kategori. Kategori I adalah kriya tradisional yang konteksnya budaya, kategori ke II Kriya yang dibuat berdasarkan konteks agama dan kepercayaan; kategori ke III adalah kriya yang biasa disebut dengan kerajinan Rakyat; dan kategori ke IV adalah Kriya yang disebut oleh seniman dan desain.

Dalam membahas topic aspek desain dalam produk kriya maka pembahasan yang akan saya kemukakan kelak lebih banyak pada kriya kategori ke IV.

Kriya dan Permasalahannya (Studi Kasus)

"Zolo" suatu set permainan anak yang dijual oleh museum of Modern Art New York oleh S. Higashi dan B. Claser. Diproduksi oleh PT. Pradhika kemudian masuk kedalam buku "Product Design III, merupakan kasus yang unik. Apakah produk itu karya seni, kriya atau desain? Bila saja kita tidak diberitahukan bahwa produk itu adalah mainan anak dan yang membuat adalah desainer, tak pelak lagi kita menyebut sebagai karya seni. Perwujudan benda itu tidak mengasosiasikan sebagai produk permainan anak, bentuk-bentuk yang biomorphosis dengan pilihan warna yang bergaya "Post Modern" lebih merupakan gubahan seni patung. Sepintas kita ingat kepada karya-karya Paul Klee yang menampilkan bentuk-bentuk organik dan jasat renik dari laboratorium biologi, disudut lain mengingat pendekatan



Walt Disney yang mengajak kita masuk ke dunia fable, kita ingat pada ulat dan cacing, pada jamur, pada beningnya titik air yang menempel pada pohon, pada elemen warna, tekstur, bintik, garis, bidang dari binatang-binatang serangga seperti kepik... kombinasi warnanya sesegar embun. Karya itu begiotu relevan dengan obsesi kita yang menginginkan lingkungan yang alami; karya itu seolah-olah mengajak kita memulai bergerak lagi dari awal perwujudan setelah 'semuanya' telah direkayasa oleh manusia. Dan bukankah itu maksudnya dari 'mainan' itu? Bagi saya karya ini adalah karya seni, karena ia membawa permasalahan hakiki yaitu mengajak kita merenung kembali pada bentuk-bentuk lama yang telah ditinggalkan orang. Misi seni dari karya itu seolah-olah mencontoh atau berangkat dari model system manusia memecahkan masalahnya yaitu untuk kembali dari awal apabila kita mengalami jalan buntu dalam memecahkan suatu persoalan. Sekarang marilah kita melihat karya itu sebagai desain dari mainan anak. Karya itu adalah karya desain oleh beberapa alasan. Pertama penciptanya adalah desainer, Kedua karya itu dipublikasikan kedalam buku 'product design', Penerbit.. volume 3, sebuah buku yang memuat berbagai karya desain produk industri. Sebagai desain mainan, karya itu merupakan suatu koleksi yang terdiri dari berbagai jenis, setiap jenis mempunyai karakternya masing-masing dan tidak berasosiasi pada binatang seperti misalnya pada koleksi boneka 'Muppet', tidak pula mengasosiasikan pada bentuk robotic; tapi dari dimensinya yang kecil ($\pm 1/5$ x dimensi anak-anak), kemudian dari strukturnya yang berdiri mengandalkan keseimbangan gravitasional..produk mainan ini untuk diletakkan pada bidang datar, untuk dapat dipegang tangan kemudian dipindahkan ketempat lain; sekalipun karakternya yang organis tetapi perwujudannya adalah abstrak.

Bila kita perhatikan pada mainan anak yang sejenis umumnya mainan tersebut menekankan pada kemampuan motorik atau kemampuan nalar atau daya imajinasi / fantasi, pada zolo menurut persepsi saya, mainan ini baik untuk mengasah apresiasi estetis kualitas visual yang abstrak itu mengajak pemain berfikir dan menginterpretasikan elemen – elemen visual yang ada.

Sebagai desain produk, Zolo mengandung berbagai aspek, seperti:

1. mempunyai fungsi praktis
2. produk itu dirancang berdasarkan kebutuhan akan mainan yang kreatif
3. produk itu untuk diproduksi dalam jumlah banyak dengan teknik tangan
4. produk itu memiliki syarat-syarat keamanan apabila diperuntukkan bagi anak-anak.



Apapun ulasan diatas, Zolo itu adalah juga Kriya. Kriya karena mulai dari pembuatan awal sampai akhir unsure keterampilan tangan mulai dari meraut bentuk, penyatuan, pengecatan dasar, pelukisan warna-warna dan elemen-elemen dekoratif mengambil peranan terbesar. Sekalipun set tersebut dikemas dalam peti geometris tetapi tidak nampak sebagai produksi masal yang masinal. Berhubung dengan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa koleksi Zolo adalah produk kriya karena:

1. produk itu unik
2. produk itu dibuat dari bahan alamiah
3. produk itu mengandalkan pada kecanggihan tangan
4. produk itu mempunyai fungsi (yaitu sebagai mainan).

Nah setelah ini pertanyaan pun berlanjut, jadi apa yang membedakan produk itu seni, desain atau kriya?

Apakah betul kalau suatu karya itu mempunyai karakteristik seperti diatas, lantas bisa dikategorikan kedalam kriya? Atau lebih tepatnya apakah definisi tentang kriya dapat disusun berdasarkan criteria diatas?

Perbedaan ini tidak mudah dijawab.

Kriteria Craft (Kriya) menurut C. Frayling mengalami perubahan, kalau pada tahun lima puluhan definisi craft kira-kira dapat dibentuk berdasarkan karakteristik sebagai berikut:

- crafts must be functional
- crafts must be made of natural materials, preferably in beige;
- crafts must be the work of one person, perhaps featuring visible thumb-prints of surface imperfections to prove it;
- crafts must be the embodiment of a traditional design (unless of a musical instrument);
- crafts must be in the 'artisan' rather than the 'the fine art tradition';
- crafts must be rural products;
- crafts must be untouched by fashion;
- crafts must be easily understood;
- crafts must last, like a brogue shoe or a fine tweed;
- crafts must be affordable;
- above all, crafts must provide a solace, in rapidly changing world.

Tetapi setelah tahun tujuh puluhan setiap orang yang mengunjungi pameran kriya akan



bergumam bahwa ternyata:

- crafts can be made with machines and maybe even by them if numerically controlled technology goes on improving;
- crafts can be made with synthetic materials, in all colours of the rainbow;
- crafts can be non functional and may even conform to the American Customs and Excise definition of art that it must be 'totally useless';
- crafts can be made in limited production;
- crafts can be designed by one person and made by another
- crafts can provide designed prototypes for industry;
- crafts can be made in towns and usually are;
- crafts can be high fashion and still be well-made, although they need not to be;
- crafts can use ideas borrowed from the fine arts of painting and sculpture;
- crafts can be transient (persinggahan);
- crafts can be very expensive indeed.

Above all, the role of crafts is to provide a challenge often by means of an ironic statement about traditional notions of the crafts.

Apa yang diutarakan oleh Frayling tidak hanya berlaku di Inggris saja, gejala ini nampak dimana-mana. Pada pameran kriya di Jakarta mahasiswa-mahasiswa IKJ memamerkan karya kriya lain bahan alam kayu yang mungkin dapat diproduksi oleh mesin, fungsinya pun tidak spesifik seperti kriya tradisional tidak sedikit karya-karya yang kepatung-patungan.

Apakah hal ini hanya berlaku pada kriya saja; ternyata tidak, batasan mana yang disebut dengan seni Murni semakin sulit; seni 'Happening', seni konseptual, seni kinetis, seni optic... dan seni yang memanfaatkan prinsip sains dan teknologi sulit digolongkan menurut definisi klasik seni lukis atau seni patung.

Dalam hal desain pun demikian halnya, C. Jones; C. Alexander; B. Lawson, B. Archer mempermasalahkan desain dari sudut metoda. Bahwa pendekatan tradisional dalam desain yang menekankan pada intuisi, keterampilan dan kepekaan estetis dari si desaignernya tidak lagi dapat dipercaya untuk memecahkan masalah-masalah dunia yang semakin lama semakin kompleks. Argumentasinya adalah bahwa betapapun hebatnya kepakaran desainer, kemampuan mereka masih terbatas pada kemampuan yang ada pada dirinya saja padahal permasalahan manusia dewasa ini begitu bervariasi. Kualitas desain tidak lagi diukur dari



orisinalitas dan daya kreatifitas kesenian si designer untuk menampilkan karya, tapi dari penalarannya untuk menguraikan, menganalisis masalah yang terlibat dalam masalah desain yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik. C. Jones dalam bukunya ‘Design Method’ mengulas pendekatan desain modern yang menekankan pada pengolahan informasi dengan cara – cara yang rasional. Cara ini berbeda dengan pendekatan ‘craft’ atau kriya yang walaupun dapat menghasilkan karya-karya unik dan menakjubkan tapi pendekatannya lebih berdasarkan pada intuisi pribadi si pencipta.

Gerakan diatas bukannya diterima begitu saja oleh masyarakat desain, kritik-kritik dari mereka yang berpijak pada estetika menganggap gerakan ‘metodologi’ itu mengelabui ‘nature’ dari desain yang intuitif dan ‘tacit’ (tidak dapat diterangkan).

Bagaimanapun juga sejak tahun lima puluhan muncul berbagai aliran dalam desain, seperti: Fungsionalisme, behaviorisme, postmodernism, user participation, dengan kriterianya masing-masing. Dalam kenyataannya apa yang tidak dibenarkan oleh suatu aliran justru dimunculkan sebagai ‘keunggulan’. Di Jerman Barat, disatu pihak terdapat aliran fungsionalisme yang ditandai oleh cirri-cirinya yang cermat, efisien, andal tidak mengandung unsure dekoratif; desainer-desainer yang dikategorikan kedalam kelompok ini misalnya; Dieter Ram, Erich Slany dan lulusan sekolah tinggi desain Ulm (yang sudah di tutup tahun 1963) seperti Herbert Lindinger, Alexander Neumeister di pihak lain ada gerakan desain yang dipengaruhi oleh mamphisnya Ettore Sottsass seperti: Frogdesain dan Phoenix Design yang masing-masing dipelopori oleh Hartmut eslinger dan Tom Schonherr. Kelompok ini bersama dengan Luigi Colani membawakan filsafat baru dalam mendesain yang menekankan pada :‘Human Scale, tactile values dan anthropomorphism’.

Dalam kaitannya dengan kriya, permasalahan yang dihadapi oleh kriya seolah-olah mendua (ambiguous). Kriya adalah seni bila dilihat unsure individuasi yang menonjol dalam proses kreasinya. Sementara itu apabila produk-produk fungsional seperti : Jewelry, keramik vas, kursi, maka produk-produk kriya tersebut adalah desain produk. Elemen desain seperti : garis, bidang, warna, tekstur, ditambah dengan factor bahan, teknik pembuatan merupakan elemn-elemen dasar (mentah) yang harus disusun menjadi suatu kesatuan yang disebut desain.

Untuk kembali pada contoh Zolo dimuka dan kemudian mengkaitkan dengan judul ‘Aspek Desain dalam Produk Kriya’ maka apabila Zolo itu adalah karya desain, judul itu akan terasa



ganjil karena seolah-olah mempertanyakan aspek-aspek desain dalam desain, sedangkan apabila ia produk kriya, kemudian akan dipertanyakan batasan-batasan dan definisi apa kriya apa desain?

Kalau dalam forum ini dibahas judul aspek desain dalam kriya, maka dalam pengertian judul ini antara desain dan kriya terdapat perbedaan. Oleh karena itu saya akan mencoba melihat aspek-aspek tersebut.

Kesulitan yang saya hadapi dalam membahas hal ini pertama, karena menurut sejarahnya antara kriya dan desain itu terikat satu mata rantai, bahkan boleh dikatakan desain lahir dari kriya kedua, karena aspek-aspek itu sangat relative dan elastis, relative terhadap 'nature' daripada produk dan elastis karena aspek tersebut bisa mulai dari sedikit sekali hingga besar sekali.

Mata Rantai Kriya dan Desain Produk

Bila kita simak perjalanan sejarah industri diberbagai Negara, seperti: Jepang, Skandinavia, Inggris, Jerman Barat, AS, Perancis, umumnya perjalanan industrinya dimulai dengan rasionalisasi kerajinan tangan (craft), yakni bagaimana memproduksi benda yang dibuat dengan kecermatan, keterampilan, kehalusan dan kespesifikan buatan tangan itu menjadi produk yang dapat dilipatgandakan tapi hasilnya sama.

Upaya rasionalisasi itu artinya ditempuh dengan cara-cara evolusi sebagai berikut:

1. Mempelajari proses membuat produk kriya itu, dengan memilah-milahkan, mengklasifikasikannya kedalam metoda-metoda kerja sesuai dengan hirarki dan tingkat kesulitannya dan kemudian dibuat prosedur kerja yang efisien. Dengan cara ini maka tingkat keahlian pengrajin dimanfaatkan secara optimal.
2. Masih dalam kaitan dengan cara pertama, hanya bedanya adalah menambahkan bantuan mesin dalam mengerjakan berbagai komponen. Namun perakitan masih dikerjakan dengan cara manual.
3. Mekanisme. Dalam proses ini maka seluruh komponen dikerjakan dengan bantuan mesin/alat. Tentu konsekuensi dari cara ini adalah bahwa desain dari produk harus menyesuaikan pada keterbatasan proses mekanisme, sekalipun begitu pada awal-awal mekanisasi, produser masih berupaya mengahdirkan cirri-ciri tangan dalam desainnya.



Usaha rasionalisasi proses manufacturing diatas mula-mula memang terbatas pada skala kecil untuk memenuhi tuntutan kebutuhan, tapi lama kelamaan rasionalisasi itu berubah bagaimana meluaskan pasar, tanpa harus memberhentikan produksi apabila tidak ada permintaan.

Sepanjang menyangkut kriya yang bekerjanya menekankan pada keunggulan apa-apa yang dapat dimanifestasikan oleh tangan dimana keindahan produk sangat bergantung pada si seniman, maka perubahan yang memecah 'pendekatan totalitas' kearah pendekatan sistematis merupakan simpangan pertama dari mata rantai kriya ke desain

Proses mata rantai dari craft hingga ke desain produk itu membutuhkan waktu kurang lebih selama 2 abad. Dalam perjalanan itu malah craftsmanship dan workmanship selalu menjadi topic perdebatan, apakah mungkin mempertahankan mutu craftsmanship dari seorang pakar apabila pasar menuntut selera yang mungkin lain dari kebolehan pakar tersebut?

Kriyawan layaknya seniman mempunyai kedudukan terhormat di lingkungan arsitokrasi prancis, karya mereka mendikte citra rasa dan selera keluarga-keluarga kerajaan dan bahkan hasil-hasil seni dipertaruhkan sebagai puncak-puncak prestasi. Charles Le brun misalnya lebih dari seorang seniman/arsitek 'keraton' dipercayai untuk menentukan desain-desain permadani, mebel dan seni-seni kriya dari metal yang dibuat oleh perusahaan milik keratin di Gobelins.

Keadaan semacam itu hamper berlaku umum diberbagai Negara-negara kerajaan dan berubah seiring dengan perubahan jaman yang menjurus ke arah demokratisasi dan liberalisasi.

Di Inggris yang sering disebut sebagai pusat lahirnya revolusi industri, demokratisasi dan liberalisasi itu merupakan pergeseran peranan dari patronase kerajaan kearah swasta. Hak-hak swasta tentang pemupukan modal, kebebasan berusaha dan mencari keuntungan dikukuhkan oleh keputusan parlemen. Pihak-pihak inilah yang kemudian memprakarsai pengembangan-oengembangan teknologi mesin-mesin untuk industri. Pengaruhnya terhadap kriya besar sekali terutama perpindahan kerja dari tangan ke mesin; kedua tentang 'trademark'.

Nama-nama produsen produk kriya seperti: Chippandale, Wedgwood, Boulton yang memproduksi mebel, pecah belah dan produk kriya dari metal adalah nama-nama pemilik



perusahaan dan bukan nama senimannya, sebagaimana lazimnya.

Motivasi pengusaha swasta lebih pada perluasan pasar daripada menggantungkan kualitas craftsmanship kriawan, ini berarti kriawan harus menyesuaikan dengan mesin dan target kuantitas.

Gejala-gejala kompetisi pasar yang sudah dirasakan sejak jaman Gilda mencapai puncaknya setelah revolusi industri.

.Penemuan-penemuan proses pengecoran, mesin-mesin untuk stamping, moulting, plating, veneering dan berbagai mesin-mesin produksi dengan tingkat kecermatan yang baik jelas ditujukan untuk mengganti pekerjaan tangan yang lamban.

Mekanisme berarti standarisasi juga berarti pembagian pekerjaan (buruh) dalam proses produksi, untuk itu setiap gagasan produk yang akan dimanfaatkan harus bisa diuraikan sesuai dengan alur dan aliran produksi. Penyederhanaan bentuk harus dipikirkan, pertama untuk menyesuaikan dengan kemampuan mesin, kedua untuk menghindari kegagalan. Masalah yang timbul adalah bagaimana memproduksi dalam jumlah besar tapi produknya tetap eksklusif. Dari sini kemudian timbullah fenomena baru yaitu memisahkan fungsi fisikal produk disatu pihak dengan ornament di pihak lain.

Adalah William Morris yang terdidik sebagai arsitek orang yang pertama mengkritik produksi mesin:

“it is not this or that tangible steel or brass machine which we want to get rid of, but the great intangible machine of commercial tyranny which oppres the lives of all of us”.....

Karena pembagian pekerjaan itu telah menggeser keahlian (tangan) manusia yang akibatnya tidak lebih dari desain-desain ornament yang serampangan, tidak ada kesatuan yang padu antara ornament, bentuk dan fungsi.

Sebagai seorang yang berpengaruh Morris mencanangkan gerakan “arts and Crafts” suatu gerakan memerangi “krisis hati nurani” yang pada intinya ingin memadukan aspek estetika yang bersumber pada hati nurani dengan aspek fisik (pelaksanaan) tanpa harus merugikan satu sama lain.

Kehadiran mesin diterima sebagai kenyataan dari proses perkembangan namun sebaliknya mesin harus dapat menampung aspirasi estetis.

Dalam kaitannya dengan hubungan antara desain dan kriya , gerakan ini penting. Apabila kita kaji pengikut-pengikut dari gerakan ini pada umumnya arsitek yang juga memiliki studio dan



industri, jelas latar belakang pendidikan mereka adalah desain yang mempengaruhi cara-cara berbeda dengan kriawan dalam memecahkan masalah. Kalau kemudian mereka yakin bahwa unsure ‘tangan’ memiliki sesuatu yang khusus yang tidak mungkin diungkapkan dengan cara lain. Disamping itu gerakan ini jugalah yang membentuk organisasi profesi dan Sekolah Seni dan Kriya di Inggris. Bentuk organisasi profesi maupun institusi pendidikan yang lahir dari gerakan ini, begitu kuat, sehingga dijadikan model bagi pendirian lembaga-lembaga sejenis di Negara-negara lain pada masa selanjutnya.

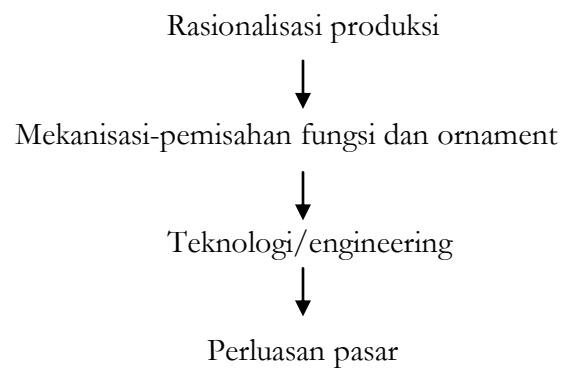
Di umumnya Negara Skandinavia permasalahan yang memisahkan antara kriya dan desain produk baru terjadi setelah perang dunia kedua. Berbeda dengan di Inggris, yang karena kondisi geografis Negara Skandinavia di belahan utara yang dengan itu seolah-olah ‘memaksa’ manusianya harus terampil membuat artifak apapun bagi kebutuhan pribadinya.

Kasus Skandinavia merupakan kasus yang khusus, apabila desain produk dinegara-negara industri identik dengan produk yang dikerjakan oleh mesin, justru di Denmark keunggulan tangan dipertahankan sebagai “competitive edge”. Ternyata rasionalisasi kriya diumumnya Negara Skandinavia tidak menimbulkan simpangan. Penemuan-penemuan material baru untuk produk industri teknologi manufacturing telah mendorong diversifikasi produk-produk industri yang baru, ditambah dengan penemuan prinsip elektris yang dapat diaplikasikan untuk produk-produk guna kebutuhan sehari-hari menjadikan masalah produk semakin kompleks. Upaya mendekati produksi dengan mengandalkan workmanship dan craftsmanship untuk produk industri-industri masih berbekas seperti misalnya pada produk mobil buatan awal-awal abad 20 karena produk-produk semacam ini mahal sehingga harus mempunyai ‘image’ mewah. Namun perkembangan baru yang menekankan pada aspek fungsi, kemudahan dalam memproduksi, muncul untuk produk-produk alat rumah tangga seperti: Kipas angin, ketel uap, setrika listrik dan lain-lain. Elemen dekoratif dan ornament hamper menghilang. Dalam sejarah gejala baru itu merupakan langkah dari zaman ‘machine art’ kearah ‘fungsionalisme’. Percaturan mengenai seni dan kriya di satu pihak, dengan desain (arsitektur) dipihak lain mulai muncul. Dalam kesempatan ini saya tidak bermaksud memperluas kebidang arsitektur, tapi dalam kasus mata rantai yang dibicarakan, peranan arsitektur dan tantangan mereka dalam perancangan telah mempertegas garis mana wilayah seni dan mana desain. Sejak industri mampu memproduksi tulang-tulang baja dan lembaran-lembaran gelas yang plastic secara prefabrikasi percaturan mengenai gaya dan ornament



dalam arsitektur mereka; masalah yang mereka hadapi bergeser kearah pertimbangan ekonomi dan efisiensi dalam perhitungan penggunaan material. Kepastian material baru yang memungkinkan dibentuk sesuai dengan keinginan arsitek telah membawa perubahan pandangan baru tentang konsep desain ruang. Obsesi untuk menghadirkan bentuk-bentuk yang lebih organis, lebih konstruktif dicapai dengan cara mempelajari sifat-sifat material, karakteristik perwujudan structural dan konstruktif dari alam.

Apabila kita sarikan kembali apa yang diuraikan diatas, persimpangan antara kriya dan desain produk yang dulu-dulunya merupakan satu mata rantai secara kronologis disebabkan oleh:



Masing-masing tahapan perkembangan diatas membawa implikasinya sendiri-sendiri, rasionalisasi produksi misalnya membawa implikasi terhadap spesialisasi,klasifikasi pekerja dan seterusnya. Sekalipun implikasi-implikasi tersebut lebih bersifat sosial ekonomis, namun sudut desainer produk yang bertugas memecahkan masalah desain, implikasi-implikasi tersebut merupakan aspek-aspek desain yang harus dikaji.

Implikasi	Rasionalisasi produksi	Mekanisasi	Teknologi	Marketing
------------------	-------------------------------	-------------------	------------------	------------------

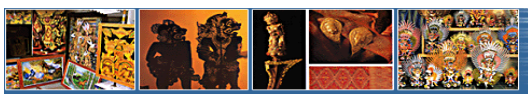


Implikasi	Rasionalisasi produksi	Mekanisasi	Teknologi	Marketing
<ul style="list-style-type: none"> - Fine Art - Applied Art 	<ul style="list-style-type: none"> - Spesialisasi - Spesifikasi - Model dan prototip - Batch 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dasar - Material - Ornamen - Dan elemen estetis yang di terapkan - Standardisasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi - Ergonomi - Pengujian - Pengukuran 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmentasi Konsumen - Promosi - Selera - Comparative Advantage - Globalisasi

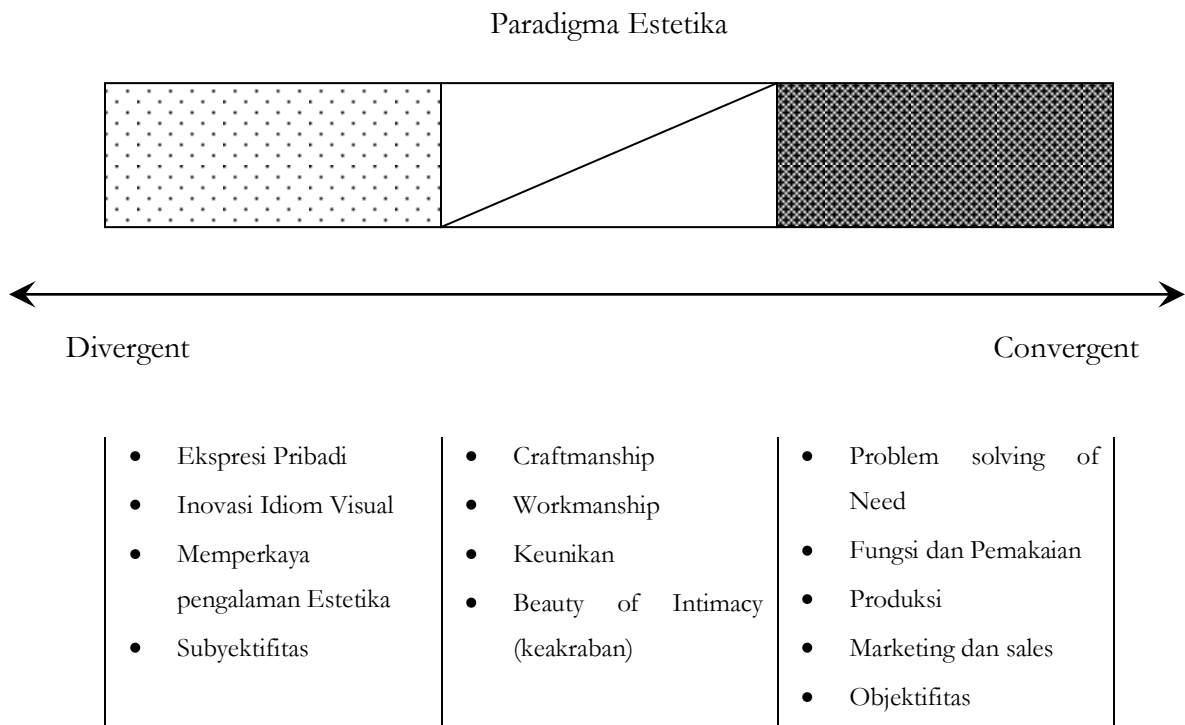
Sungguhpun persimpangan telah terjadi orang masih sulit mengambil garis demarkasi yang jelas mana desain produk dan mana produk kriya, seperti kesulitan kita menentukan Zolo diatas dan berbagai produk lain yang berada pada ‘garis kelabu’.

Desain-desain lampion kertas yang secara tradisional telah dibuat di Jepang, oleh Isamu Noguchi dikembangkan ke berbagai bentuk (desain) yang sculptural kesannya. Sekalipun produk-produk tersebut masih dibuat dengan proses tangan dan diberi sertifikat atas nama desainernya, tapi toh produk itu tetap produk industri. Disisi lain kita melihat berbagai karya kriya yang diciptakan hanya satu-santuny. Tentu si kriawan yang menciptakankarya-karya tersebut melakukan proses desain karena mereka menata seluruh elemen visual yang dimiliki oleh material-material tersebut kedalam suatu komposisi yang terpadu. Disebut mendesain karena sebelum mewujudkan hasil akhir yang dituju, mereka menggunakan perantara yaitu apa yang disebut dengan model.

Dalam posisi semacam ini saya berpendapat bahwa antara kriya dan desain produk memang terdapat perbedaan mendasar yang melandasi epistimologinya masing-masing. Karena



adanya perbedaan itu kita bisa menurunkan aspek-aspek desain dalam produk kriya. Diagram di bawah ini kiranya dapat membantu memperjelas perbedaan, sekaligus mengarahkan usaha kita untuk melihat aspek-aspek tersebut lebih jelas.



Dengan diagram di atas, secara tidak langsung saya membedakan dua pengertian desain. Pengertian pertama desain sebagai kegiatan yang ciri-cirinya menata, dan kedua desain sebagai cabang ilmu pengetahuan. Maka apabila saya mengatakan kriyawan yang membuat satu buah karya saja juga melakukan proses desain, karena ia menata elemen yang menyebabkan terjadinya konfigurasi, tapi tidak dengan sendirinya ia disebut disainer. Sedangkan kriyawan yang mendesain karya-karyanya untuk diduplikasikan ia melakukan



proses desain berdasarkan aspek-aspek desain. Adapun besar atau kecilnya atau macam dan aspek apa saja terlibat bergantung pada 'nature' dari produk itu. Produk-produk kriya seperti : perabot rumah tangga, perabot dapur atau produk kerajinan yang dibuat dalam jumlah banyak bagaimanapun juga harus mempertimbangkan aspek-aspek non seni lebih besar daripada produk kriya yang dibuat untuk jumlah kecil. Maka apabila kita harus memperinci aspek-aspek desain apa saja yang terlibat dalam produk kriya yang perlu kita perhatikan adalah factor :

1. Nature dan pada produk itu sendiri.
2. Faktor Besaran. Semakin besar jumlah yang diproduksi, semakin besar factor-faktor ekonomis dan terlibat yang pada gilirannya akan mempengaruhi 'kebebasan' penciptaan. Produk akan disebut sebagai desain produk apabila dalam metodologinya lebih memperhatikan masalahnya daripada produk akhirnya, sedangkan sebaliknya, produk disebut semakin 'craft' bila dalam prosesnya memberikan kebebasan pencipta sebelum factor lain diperhatikan.
3. Faktor Pemakai, semakin besar tuntutan pemakai akan fungsi, semakin besar aspek-aspek desain. Implikasinya adalah ergonomic, selera.
4. Faktor Pembuat. Dalam masyarakat kriya terdapat dua golongan yaitu seniman kriya (artist craftsmen) dan desainer kriya (designer craftsmen). Dalam kaitannya dengan topic yang dibicarakan, maka desainer kriya lebih beranjak pada masalah (aspek-aspek desain), sedangkan seniman kriya pada aspek-aspek seninya.
5. Faktor Material. Dalam desain, unsure material tidak saja diperhatikan hanya dari sudut visualnya saja. Kekuatan, struktur bentukan, pemeliharaan, dan tingkat kemudahan untuk dimanufakturkan seringkali menentukan produk kriya seperti perabot rotan harus memperhatikan unsure ini.
6. Faktor Pembuatan/Produksi. Pada prinsipnya ada 3 macam cara produksi : Pertama, 'Job Order' yaitu sistem bekerja yang merampungkan pekerjaan mulai dari tahap awal sampai akhir ditangani per kasus. Kedua, sistem 'Batch' yang memecah-mecah pekerjaan ke dalam bagian sesuai dengan komponen-komponen yang ada, kemudian merakitkan komponen tersebut menjadi produk. Dan ketiga, system otomatis. Produk-produk kriya terbanyak dilaksanakan dengan system 'Job Order' dan teknik tangan. Sedangkan industri kerajinan adakalanya melangkah ke system 'Batch' bahkan



menggunakan kombinasi peralatan masinal dengan teknik tangan bersamaan. Aspek-aspek desain yang dipertimbangkan di sini adalah karakteristik dari system produksi harus tercermin pada produk tersebut.

7. Faktor peralatan. Dalam dunia kriya peralatan mempunyai fungsi spesifik seolah-olah menyatu dengan virtuositas tangan si pembuat. Terkadang diciptakan peralatan khusus untuk mencapai keunikan bentuk, sedangkan dalam pendekatan desain produk peralatan ditentukan untuk mencapai efisiensi dan efektifitas. Aspek desain dalam hal peralatan akan muncul pada produk kriya seperti ditemui dalam pembuatan 'pewter' misalnya.

