

PENINGKATAN NILAI TAMBAH PADA CACAT BATANG KAYU DENGAN KREASI SENI

Value Added To The Defective Rod Wood In The Creation Of Art

Edi Eskak¹ dan Sumarno²

¹Balai Besar Kerajinan dan Batik, Jl. Kusumanegara No. 7 Yogyakarta, Indonesia

²Studio Tatah Antik, Desa Mulyoharjo, Jepara, Indonesia

Email: eskakedi@gmail.com

Tanggal Masuk Naskah: 29 September 2016

Tanggal Masuk Revisi: 22 Desember 2016

Tanggal Disetujui: 22 Desember 2016

ABSTRAK

Cacat batang kayu menurunkan nilai penggunaan kayu sekaligus menjatuhkan nilai harga kayu. Oleh karena itu perlu dieksplorasi secara kreatif dalam penciptaan seni, sehingga dapat meningkatkan nilai jual produk kayu. Tujuan penciptaan seni ini adalah untuk menghasilkan produk seni dari bahan batang kayu yang cacat untuk meningkatkan nilai jual produk kayu. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data, eksplorasi ide, perancangan bentuk, dan perwujudan menjadi produk seni. Respon konsumen telah diuji lewat pemasaran dengan hasil produk yang disukai adalah tema legenda/mitologi Tiongkok 45%, Nusantara 25%, India 19%, dan lain-lain 11%. Hasil uji pasar ini dipakai untuk acuan dalam pembuatan produk selanjutnya, berdasarkan kecenderungan produk yang lebih laku di pasaran.

Kata kunci: cacat batang kayu, nilai tambah, kreasi seni

ABSTRACT

Defective woods down the value of its use as well as drop the price value of the timber. Therefore, it needs creatively exploration in creation an art to increase the sale value of the woodwork. This art creation aimed to produce artworks from defective wood so that increase the sale value of the woodwork. The method used are data collection, ideas exploration, designing forms and manifestation into an art production. Consumer response has been tested through media marketing with the preferred product results are 45% themes of Chinese legends/myths, Nusantara legends/myths are 25%, India legends/myths are 19%, and other themes legends/myths are 11%. The results of this market test is used for reference in the manufacture of the next production, based on the more marketable product tendency.

Keywords: *defective wood, value added, creation of art*

PENDAHULUAN

Kayu merupakan bahan alam hasil hutan yang mudah diproses untuk dijadikan berbagai barang sesuai dengan kreativitas dan kemajuan teknologi. Kayu mempunyai beberapa sifat istimewa yang tidak dapat ditiru oleh bahan-bahan lain, sehingga kehadiran kayu senantiasa diperlukan oleh manusia untuk memenuhi sebagian dari

kebutuhan hidupnya sehari-hari. Kayu menurut Dumanauw adalah sesuatu bahan yang diperoleh dari pemungutan pohon-pohon di hutan, yang diolah lebih lanjut untuk pemanfaatan tertentu, yaitu kayu pertukangan, kayu industri, dan kayu bakar (Dumanauw, 2001). Dalam industri pengolahan kayu batangan atau log, menyisakan limbah kayu berupa: cabang,

ranting, daun, serbuk gergaji, dan akar. Selain itu sebenarnya ada bahan kayu yang dibuang atau ditinggalkan karena nilai jualnya rendah yaitu batang kayu yang rusak atau cacat. Cacat batang kayu dalam hal ini adalah cacat alam merupakan kerusakan yang terjadi selama proses pertumbuhan pohon kayu di alam. Cacat kayu di alam ini merupakan akibat serangan dari luar pohon selama masa pertumbuhannya. Serangan itu antara lain pohon terluka sebagian karena patah dahan, pohon terbakar sebagian dan masih hidup, pohon terbebani himpitan beban besar seperti batu, pohon dilukai hewan pengerat, pohon dilukai benda tajam, dan lain sebagainya. Kondisi tersebut menghasilkan pohon yang terluka sehingga dapat diserang oleh jamur, serangga, atau hewan yang lain, serta pelapukan oleh cuaca. Hal tersebut lambat laun mengakibatkan cacat pada batang pohon. Karlinasari menyatakan, bahwa penyimpangan atau abnormalitas dari struktur normal dalam kayu tidak diperhatikan apabila kayu dianggap sebagai bagian dari organisme hidup dan sebagai subjek yang dipengaruhi oleh berbagai faktor sepanjang hidupnya (Karlinasari, 2006). Namun ketika kayu dilihat dari sudut pandang sebagai bahan baku maka abnormalitas dalam struktur kayu sangat diperhatikan karena dapat menurunkan nilai fungsinya. Abnormalitas tersebut biasa dikenal dengan sebutan cacat kayu. Barly membagi cacat kayu kedalam dua bagian, yakni pertama cacat yang ditimbulkan dari pengaruh lingkungan sepanjang pohon itu hidup antara lain penyimpangan bentuk pohon, serat terpilin, kayu reaksi (kayu tekan dan kayu tarik), pertumbuhan lingkaran tahun yang abnormal, warna yang abnormal dan lain-lain (Barly, 2001). Kelompok cacat kedua adalah cacat yang disebabkan oleh pertumbuhan alami seperti mata kayu dan empelur. Cacat alami

antara lain: cacat mata kayu busuk, cacat mata kayu lepas, cacat hati rapuh, dan cacat hati berlubang (Dumanauw, 2001). Cacat hati atau *bontos* yang sampai merusak bagian tengah kayu, namun pohon tetap hidup biasa disebut cacat gerowong oleh masyarakat Jawa. Gerowong adalah cacat batang kayu pada bagian hati, sehingga batang kayu berlubang atau berongga. Cacat gerowong banyak dijumpai pada kayu jati. Endom (2012) menyebutkan, bahwa sortimen batang kayu jati bundar gerowong yang dijumpai pada tiap-tiap Tempat Penimbunan Kayu (TPK) paling sedikit terdapat 20 sortimen kayu bundar jati yang mengalami cacat tersebut. Dari pengamatan batang kayu cacat yang terdapat di Jepara, cacat gerowong dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: a. Gerowong besar tembus; b. Gerowong besar samping/*kroak*; c. Gerowong kecil tembus; dan d. Gerowong kecil tidak tembus. Contoh cacat gerowong dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Batang kayu cacat gerowong
(Sumber Foto: Edi Eskak, 2012)

Cacat batang kayu mengakibatkan penurunan pada kekuatan kayu, mutu, nilai pakai, bahkan kayu sama sekali dianggap tidak bisa digunakan. Hal ini mengakibatkan harga kayu turun drastis. Tindakan yang dilakukan apabila ditemukan cacat batang kayu dalam industri pengolahan kayu log

biasanya adalah dengan memotong bagian batang kayu yang cacat kemudian disingkirkan untuk tidak masuk dalam proses produksi selanjutnya. Batang kayu yang cacat pada umumnya dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai bahan kayu bakar. Batang kayu yang cacat dibelah-belah atau *dicecel* dengan kapak menjadi seukuran kayu bakar. Pemanfaatan sebagai kayu bakar tersebut tidak mampu menaikkan nilai jual kayu secara signifikan bila dibandingkan dengan masa puluhan tahun yang dibutuhkan pohon untuk tumbuh menjadi besar. Oleh karena itu perlu dicarikan solusi untuk memanfaatkan batang kayu cacat menjadi produk yang berguna sehingga dapat meningkatkan nilai jual produk kayu. Solusi tersebut dapat dilakukan dengan cara berkreasi seni atau menciptakan produk seni. Kreasi adalah kegiatan berkreativitas. Susanto (2011) menjelaskan, bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan karya-karya baru, dengan cara pandang baru. Kreativitas merupakan proses menantang ide-ide untuk menemukan solusi-solusi atau konsep-konsep baru (Boulden, 2006). Kebaruan tersebut dapat berupa karya yang belum pernah ada, dapat juga merupakan pengembangan dari ilmu pengetahuan sebelumnya. Apalagi dewasa ini bahan kayu semakin mahal karena persediannya semakin sedikit di alam, oleh karena itu perlu kreativitas pemikiran dan tindakan menemukan solusi-solusi baru, salah satunya adalah dengan memanfaatkan kayu yang biasanya masuk dalam kategori limbah (Eskak, 2013). Produk yang dihasilkan berupa benda-benda seni. Seni dalam istilah paling umum adalah bentuk-bentuk yang indah, atau dihias dengan indah (Soedarso, 2006). Berkaitan dengan bahan baku yang digunakan yaitu batang kayu cacat, maka produk seni yang bisa dikreasikan antara

lain: patung dan kriya trimatra. Teknik perwujudan yang diterapkan adalah teknik pahat atau ukir kayu. Teknik ukir kayu dilakukan dengan cara memahat kayu membentuk cekung cembung pada papan atau pun balok kayu sehingga menghasilkan ornamen dekorasi, gambar relief, perabot, patung, atau pun perwujudan kreatif lainnya (Eskak, 2000). Produk seni ukir dalam proses pengerjaannya memerlukan keterampilan, ketelatenan, kesabaran, pengetahuan terhadap bahan dan alat, dan pemahaman tentang objek/tema karya, sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas artistik. Tujuan litbang penciptaan seni ini adalah untuk meningkatkan nilai tambah batang kayu cacat dengan memanfaatkannya sebagai bahan baku dalam penciptaan produk seni.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian dan penciptaan seni ini adalah pengumpulan data, eksplorasi ide, perancangan bentuk, dan perwujudan menjadi produk seni.

Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan yaitu batang kayu cacat, lem epoxy, lem kayu, lem G, kapur tulis, spidol, serta bahan finishing warna natural. Peralatan dalam pembuatannya adalah gergaji *chainsaw*, gergaji tangan, mesin bor, mesin gerida amplas, set mata bor, mata amplas sirip, pahat ukir, pahat patung, patar, pensil, meteran, pahat ukir, palu kayu, amplas, kuas, meteran, amplas, kuas, wadah cat, kompresor, dan *sprayer*.

Prosedur Kerja

Data diperoleh dari studi lapangan, buku, majalah, internet, wawancara, dan kuisioner. Data berupa tulisan, gambar, dan

rekaman kemudian dianalisis untuk bahan mendapatkan ide kreatif penciptaan produk seni dengan memanfaatkan batang kayu cacat. Ide penciptaan seni dalam kegiatan ini berorientasi pada pembuatan produk seni yang berkualitas tinggi dan hasil produknya dapat diserap oleh pasar. Setelah mendapatkan inspirasi penciptaan kemudian dilakukan pembuatan sketsa-sketsa alternatif dari produk yang akan dibuat. Dari sketsa-sketsa alternatif tersebut, kemudian dipilih yang terbaik untuk diproses menjadi produk. Dalam penciptaan seni ini juga dilakukan *survey* peminatan konsumen terhadap tema karya seni yang diciptakan. *Survey* peminatan konsumen dibatasi pada bentuk-bentuk karya figuratif.



Gambar 2. Proses pembuatan karya merespon bahan kayu: ide → sketsa di kayu → pembentukan awal → pembentukan detail → *finishing*/produk jadi

Dalam kegiatan ini juga dilakukan penciptaan berdasarkan respon terhadap kondisi awal bentuk kayu. Dengan melihat kayu yang ada, kemudian timbul ide untuk dikerjakan menjadi suatu objek tertentu. Mengingat bahan baku yang digunakan mempunyai bentuk yang unik dari alam, ada kalanya pemahatan kayu dilakukan berdasarkan intuisi sang seniman/pengrajin, mengikuti alunan ide dalam merespon bentuk kayu yang ada. Intuisi adalah perpaduan antara rasa, naluri, dan pengalaman yang mendalam terhadap suatu permasalahan (Susanto, 2011), sehingga mampu secara otomatis menyelesaikan suatu permasalahan secara langsung tanpa pertimbangan atau pemikiran.

Setelah mendapatkan ide tentang tema penciptaan, proses selanjutnya adalah pembentukan awal, pembentukan detail, dan *finishing*. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 2. Setelah proses pemahatan selesai, kayu diamplas untuk memperhalus permukaan kayu. Debu amblasan harus dibersihkan sampai tuntas sebelum dilakukan *finishing*, agar hasil pengecatannya optimal.

Finishing pada karya dapat disesuaikan dengan rencana yang ada. Bahan *finishing* dapat menggunakan warna bening natural seperti hasil yang tampak pada Gambar 2, maupun dengan cat warna seperti yang tampak pada Gambar 3. Teknis *finishing* dengan cat warna dikerjakan seperti halnya orang melukis, ditorehkan warna-warna yang dikehendaki (Yoga & Eskak, 2015), baru kemudian dilakukan pelapisan akhir dengan cat bening. *Finishing* cat warna juga dapat digunakan untuk menutupi atau menyamarkan bekas tambalan pada cacat kayu.

Tema penciptaan yang diangkat dalam pembuatan karya ini adalah tentang legenda dan atau mitologi dari beberapa bangsa yang menjadi sasaran penjualan produk yang

dihasilkan. Legenda adalah suatu kisah besar yang menjadi teladan hidup atau idola bagi suatu kelompok masyarakat, suku, bangsa, sekte, atau pengikut/pengagum/*fans*. Menurut Sudiro (2001), legenda adalah suatu kisah keteladan seorang tokoh. Legenda biasanya begitu diresapi oleh masyarakat pendukungnya, sang tokoh dijadikan sebagai kebanggaan dan panutan hidup, dihormati *kewingidannya*, serta nilai kisah kebajikan dijadikan teladan hidup (. Sedangkan mitologi adalah suatu kisah yang bersifat fiktif namun memiliki nilai-nilai filosofis yang berharga untuk dijadikan tuntunan hidup (Xiang, 2010).



Gambar 3. *Finishing* dengan cat warna mampu menutupi cacat pada kayu (Sumber foto: Sumarno, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian dan penciptaan ini telah dihasilkan karya dengan berbagai tema untuk pasar seni global, sehingga tema-tema penciptaan yang diangkat pun mengambil tema-tema tentang legenda dan atau mitologi besar dunia yang familier dengan para seniman/pengrajin. Pengetahuan tentang tema akan berpengaruh pada penjiwaan dalam berkarya seni. Penjiwaan yang dalam dapat memperlancar ekspresi berkarya. Adapun beberapa legenda/mitologi yang dijadikan tema penciptaan karya adalah legenda/mitologi dari: a. Tiongkok; b. Nusantara; c. India; dan d. lain-lain. Secara lebih rinci alasan dipilihnya tema-tema penciptaan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Legenda/Mitologi Tiongkok

Negeri Tiongkok atau China dewasa ini merupakan negara yang berhasil membangun ekonomi negaranya sehingga perekonomiannya maju pesat dan menjelma menjadi negara kaya baru, dengan segala kekuasaannya yang bertumpu pada ekonomi dan pertahanan (Omar, 2006). Dalam bidang ekonomi, kemakmuran itu berimbas pada meningkatnya pengonsumsi kebutuhan tersier berupa karya-karya seni yang harganya relatif mahal. Masyarakat Tiongkok dikenal mempunyai keterampilan tinggi dalam seni, namun juga termasuk pengapresiasi dan pengoleksi seni yang baik. Seni tidak sekedar simbol keindahan, banyak seni yang dikoleksi merupakan simbol-simbol kepercayaan, kebudayaan, adat leluhur, maupun legenda/mitologi bangsa Tiongkok. Untuk itulah belanja karya seni merupakan kebutuhan hidup yang menunjang kegiatan religius dan menunjukkan cinta pada kesenian *adhiluhung* leluhur mereka. Warga Indonesia

yang beretnis Tiongkok banyak yang menjadi kolektor seni rupa papan atas yang reputasinya berkaliber internasional, antara lain Oe Hong Djien (OHD), Ciputra, Jacob Utama, dan lain-lain. Kecintaan terhadap karya seni yang ditunjang dengan kemampuan mengoleksi karya, menjadikan penciptaan dengan tema legenda Tiongkok oleh seniman/pengrajin kayu cenderung mudah laku, baik di dalam maupun luar negeri. Hasil uji pasar yang tercantum dalam diagram *pie chart* pada Gambar 9 menunjukkan konsumen seni yang mengoleksi karya bertemakan legenda Tiongkok sebesar 45%. Jumlah yang signifikan yang menunjukkan kemampuan finansial yang tinggi dan apresiator seni yang mumpuni.



Gambar 4. Patung Dewi Kwan Im pada kayu jati cacat gerowong tembus
(Sumber foto: Sumarno, 2014)

Tema legenda/mitologi Tiongkok antara lain: Dewi Kwan Im, Naga, Sam Pek dan Eng Tay, Kung Fu Master (Werner, 2005), dan lain sebagainya. Dalam legenda/mitologi tersebut mengajarkan akan ketuhanan, keluhuran budi, cinta kasih, kekuatan cinta,

kelestarian bumi, pengorbanan, kepatuhan, penghormatan kepada leluhur, dan kebajikan-kebajikan mulia lainnya. Salah satu karya yang dihasilkan dalam penciptaan ini adalah patung Dewi Kuam In yang dapat dilihat pada Gambar 4. Dengan diterapkannya pada karya seni, maka melihat karya tersebut akan senantiasa dapat mengingatkan makna/ajaran luhur yang terkandung di dalamnya. Penerapan tema karya pada bahan kayu cacat yang berkarakter unik, akan menambah nilai seni dan menunjukkan seniman penciptanya mempunyai kreativitas dan penguasaan teknik yang tinggi. Seni dikoleksi selain karena visualisasi yang indah, juga karena mengandung makna yang filosofi yang dalam, serta sebagai citra kebanggaan mengapresiasi seni dan kemapanan hidup.

b. Legenda/Mitologi Nusantara

Meningkatnya perekonomian kalangan menengah atas di Indonesia, turut menyemarakkan pasar seni dalam negeri. Tema-tema legenda besar Nusantara yang diciptakan pada media batang kayu cacat juga menarik minat para pecinta seni dalam negeri. Keunikan kayu dan kreativitas seniman penciptanya mampu menghasilkan karya-karya unik dan terbatas jumlahnya, menjadikan kebanggaan tersendiri bagi kolektor seni. Namun karya seni bertemakan legenda Nusantara ini juga mampu menarik minat para pembeli dari luar negeri, karena keunikan khas bahan kayu yang berpadu dengan sentuhan kreativitas olah seni para pemahat terampil Indonesia. Hasil uji pasar yang tercantum dalam diagram *pie chart* pada Gambar 9 menunjukkan konsumen seni yang mengoleksi karya bertemakan legenda Nusantara sebesar 25%.

Kemapanan ekonomi dengan tingkat pendidikan yang semakin tinggi, turut meningkatkan apresiasi seni yang semakin

baik pula. Semakin meningkatnya konsumsi kebutuhan tersier berupa karya-karya seni yang harganya relatif mahal, sebenarnya pada sisi lain mampu meningkatkan kesejahteraan pengrajin kayu, karena karya yang dibuat dapat terserap pasar dengan baik. Pengoleksian karya seni yang baik tidak sekedar mencari produk untuk hiasan interior, tetapi mempunyai tujuan-tujuan luhur lainnya. Tujuan-tujuan luhur itu antara lain: ingin menggerakkan roda perekonomian industri kreatif dengan jalan menjadi pembeli atau konsumen karya seni.



Gambar 5. Patung Airlangga pada kayu mahoni cacat gerowong kecil
(Sumber foto: Edi Eskak, 2014)

Karya seni bertemakan legenda Nusantara juga merupakan ekspresi dari simbol-simbol kepercayaan, kebudayaan, adat leluhur, cinta kasih, tuntunan kehidupan, perjuangan hidup, dan makna-makna luhur lainnya. Tema legenda Nusantara antara lain: Dewi Sri, Airlangga (Gambar 5), Gajah Mada, Naga Jawa, Cerita Pewayangan, Cerita Wali

Songo, Kepahlawanan Tokoh Lokal dan lain-lain. Tema-tema tersebut juga terdapat legenda akulturasi dengan budaya luar terutama dari India dan Tiongkok. Kecintaan terhadap karya seni yang ditunjang dengan kemampuan mengoleksi karya, menjadikan penciptaan dengan tema ini akan tetap mempunyai konsumen atau penggemar tersendiri. Walaupun jumlah pembelinya belum signifikan (baru 25%), namun menunjukkan tren meningkatnya apresiasi terhadap seni oleh kalangan yang memiliki ekonomi mapan di Indonesia.

c. Legenda/Mitologi India

Berbeda dengan pembahasan tentang legenda Tiongkok, legenda India ini bukan merupakan hasil ekspor karya seni kayu cacat ke India, atau mayoritas pembelinya keturunan etnis India. Tetapi tema-tema legenda India yang telah dikenal secara global, sehingga banyak pembeli karya bertema ini berasal dari berbagai negara dan lintas etnis. Walaupun demikian pembeli dari warga keturunan etnis India tetap ada. Para pengikut dan penganut ajaran Budha di seluruh dunia, juga merupakan pasar yang cukup signifikan produk karya seni ini. Namun konsumen atau peminat seni yang membeli karya bertema ini baru sebesar 19%. Karya bertema legenda India ini dapat dilihat pada Gambar 6.

India dikenal mempunyai seni budaya yang tinggi, dengan legenda/mitologi yang sudah banyak dikenal dunia. Legenda/mitologi itu antara lain: Sang Budha Gauthama, Ramayana, Mahabarata, dan lain-lain. Seni tidak sekedar simbol keindahan, tetapi difungsikan untuk kegiatan keagamaan secara maksimal. Selain sebagai sarana peribadatan, karya yang dikoleksi juga merupakan simbol-simbol: kebudayaan; adat leluhur; kemapanan, perjuangan, dan lain sebagainya.

Makna-makna luhur dalam legenda-legenda India tersebut mengajarkan akan ketuhanan, reinkarnasi, keluhuran budi, cinta kasih, kelestarian bumi, pengorbanan, kepatuhan, perjuangan hidup, dan kebajikan-kebajikan mulia yang bersifat universal. Dengan melihat penerapannya pada karya seni akan senantiasa dapat mengingatkan makna/ajaran luhur yang terkandung di dalam karya tersebut. Seni dikoleksi selain karena memiliki nilai keindahan, juga karena mengandung makna filosofi yang dalam dan bersifat universal, serta sebagai kebanggaan dan sarana menunjukkan kemapanan hidup.



Gambar 6. Kepala Sang Budha pada kayu jati cacat gerowong tembus dibelah
(Sumber foto: Nurohmad, 2014)

d. Legenda/Mitologi Lain-lain

Ada beberapa tema legenda dari beberapa bangsa lain yang secara acak diwujudkan menjadi karya dalam penciptaan seni ini. Legenda/mitologi itu diambil dari bangsa lain yang tidak masuk dalam tiga legenda di atas. Legenda-legenda itu antara lain: Dewi Kesuburan/Venus, Geronimo, Kuda Troya, Hercules, dan lain sebagainya.



Gambar 7. Dewi Kesuburan pada kayu cacat gerowong besar (Sumber foto: Sumarno, 2014)

Venus sang Dewi Kesuburan masa lalu digambarkan sebagai seorang perempuan dengan buah dada, perut dan pinggul besar, sebagai simbol kesuburan pada zaman itu (Kusrianto, A. dan Arini, 2011). Dalam penggambaran legenda/mitologi tidak semata-mata meniru artefak-artefak yang ada, namun dapat pula dengan memvisualisasikannya secara ulang dalam kreasi baru sesuai penjiwaan yang dilakukan seniman terhadap tema, kondisi bahan, maupun kemampuan teknis kayu yang dikuasai. Contoh karya dengan visualisasi baru tersebut dapat dilihat dalam karya yang terinspirasi dari Dewi Kesuburan dari kebudayaan Eropa yang dapat dilihat pada Gambar 7. Legenda Dewi Kesuburan Zaman Neolitik 10.000-5000 SM (Zaman Batu Baru), dimana orang mulai bercocok tanam dan membuat perkampungan permanen sampai berakhir atau masuk Zaman Perunggu. Pada zaman ini mereka sudah merasakan bahwa peranan ibu atau kaum

perempuan sangat penting dan dihargai (Kusrianto, A. dan Arini, 2011). Dalam kreasi seni terkini, simbol tersebut disesuaikan dengan tren erotisme yang berbeda mengikuti tren perubahan selera dan gaya hidup manusia. Hal ini diterapkan pada penggambaran legenda/mitologi Kuda Troya (Gambar 8), Geronimo, dan Hercules yang divisualisasikan dengan penjiwaan seniman menyesuaikan kondisi bahan yang ada, namun justru menghasilkan karya seni yang unik dan menarik.



Gambar 8. Ekspresi Kuda Troya pada kayu cacat gerowong samping/kroak (Sumber foto: Edi Eskak, 2014).

Tema-tema legenda besar yang mengandung unsur erotisme dan kejantanan masih disukai para peminat seni, dari berbagai negara, khususnya dari kalangan kolektor muda. Keunikan kayu dan kreativitas seniman penciptanya mampu menghasilkan karya-karya yang unik, erotis yang artistik, bukan karya erotis pornografi yang vulgar. Walaupun dengan peminat yang terbatas (11%) karya bertemakan erotisme, kejantanan, dan tema-tema sejenis lainnya

yang diangkat dari legenda/mitologi dunia senantiasa menarik minat pembeli sepanjang masa.

Kelayakan Penerapannya Pada IKM

Penciptaan produk seni memanfaatkan batang kayu yang cacat ini merupakan usaha kreatif untuk meningkatkan nilai guna bahan dan nilai jual produk kayu. Keberhasilan dari kegiatan penelitian dan penciptaan karya seni ini dapat ditinjau dari beberapa aspek di bawah ini:

a. Keunggulan Dibanding Produk Yang Sudah Ada

Keunggulan produk-produk seni yang diciptakan dalam penelitian ini adalah karya yang unik. Keunikan terletak pada bentuk karya yang mengikuti kondisi asal dari kecacatan kayu, sehingga dibuat dalam edisi terbatas bahkan tunggal. Karya seni yang semakin langka, nilai jualnya semakin tinggi. Berbeda dengan kajian desain produk yang berorientasi pada produksi massal untuk bisa dijual dalam jumlah yang banyak dan murah, maka dalam penciptaan seni ini adalah dalam kajian kriya seni, yaitu produksi yang terbatas, namun dengan harga yang lebih mahal. Karya atau produk yang dihasilkan cenderung pada kajian ekspresi seni murni namun tetap berorientasi ekonomi, sehingga IKM tetap dapat berkembang lebih maju.

Penciptaan produk dengan tema atau bahkan desain yang sama hasilnya akan berbeda, karena nuansa arah bentuk produk cenderung akan mengikuti bentuk asal dari kayu yang dipakai. Dengan penerapan hasil litbang ini pada IKM, maka batang-batang kayu cacat yang selama ini bernilai murah, dapat ditingkatkan nilai jualnya dengan dimanfaatkan sebagai bahan dalam pembuatan produk seni.

b. Kelayakan Ekonomi

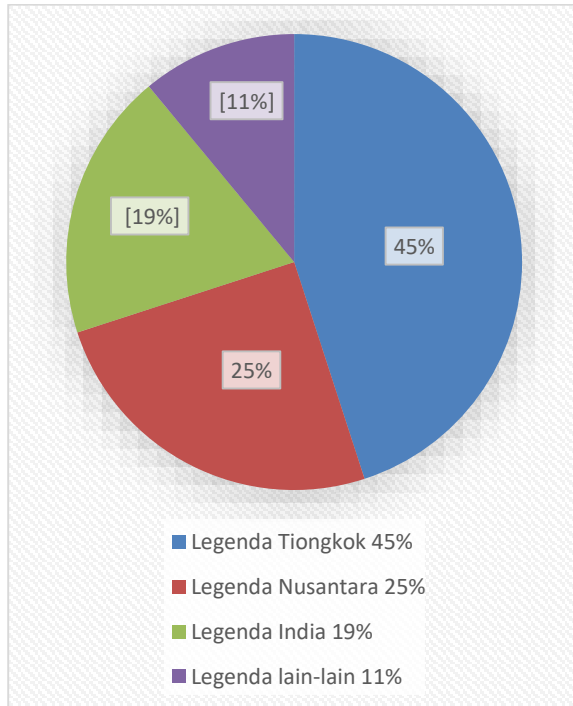
Kebutuhan hidup manusia ada tiga yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Kebutuhan menikmati dan memiliki produk seni merupakan kebutuhan kemewahan atau tersier, bilamana kebutuhan sekunder dan primer sudah terpenuhi. Kemajuan ekonomi dan semakin meningkatnya kemakmuran suatu bangsa akan turut meningkatkan konsumsi produk seni. Hasil produk seni biasanya banyak diekspor ke negara-negara kaya dan maju. Karya seni yang unik dan berkualitas artistik tinggi dapat menjadi komoditas barang khusus yang bernilai ekonomi tinggi. Termasuk produk seni yang dihasilkan dari kreativitas mengolah cita rasa dan karsa pada batang kayu cacat ini.

Bahan baku yang dipakai harganya murah bahkan terkadang tidak bernilai, namun di tangan seniman/pengrajin kreatif dapat dibuat menjadi produk seni yang nilainya berpuluh kali lipat dari harga bahan baku semula. Produk seni akan selalu diminati orang karena dapat memenuhi kebutuhan spiritual akan keindahan, sehingga produk seni mempunyai prospek ekonomi sebagai komoditas yang menghasilkan uang (Eskak, 2014). Oleh karena itu usaha kreatif ini mempunyai kelayakan ekonomi.

Uji Peminatan Konsumen

Uji peminatan konsumen ini untuk mengetahui jenis-jenis produk yang laku di pasaran. Uji pemasaran dilakukan di galeri maupun saat mengikuti pameran yang dilakukan selama enam bulan pada medio akhir 2014. Dari 100 orang responden/pembeli yang diambil sebagai sampel menunjukkan bahwa hasil produk yang paling laku di pasaran atau disukai konsumen adalah produk yang bertema legenda/mitologi Tiongkok 45%, legenda/mitologi Nusantara 25%,

legenda/mitologi India 19%, dan legenda/mitologi lain-lain 11%. Hasilnya dapat dilihat pada *pie chart* Gambar 9.



Gambar 9. Hasil uji peminatan konsumen terhadap tema penciptaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Batang kayu cacat adalah cacat pada batang kayu yang menurun nilai kekuatan dan kegunaan kayu, sehingga menurunkan nilai jual kayu. Batang kayu yang cacat dapat dimanfaatkan untuk berkreasi seni menghasilkan produk-produk indah yang mampu meningkatkan nilai jual produk kayu. Penelitian dan penciptaan seni telah menghasilkan produk seni dari bahan batang kayu yang cacat dengan mengambil tema-tema tentang legenda/mitologi dari berbagai bangsa. Hal ini dilakukan untuk memasarkan produk seni ke pasar global. Legenda/mitologi yang diambil sebagai tema penciptaan seni ini adalah legenda/mitologi Nusantara, India, Tiongkok, dan

legenda/mitologi lainnya yang dipandang mempunyai prospek pasar yang bagus. Dari uji pasar menunjukkan bahwa konsumen/pembeli menyukai tema: legenda/mitologi Tiongkok 45%, Nusantara 25%, India 19%, dan legenda/mitologi lain-lain 11%.

Saran

Perlu dilakukan eksplorasi tematik lainnya dalam penciptaan seni dengan memanfaatkan limbah batang kayu cacat, sehingga semakin beragam tema sekaligus produk yang diciptakan. Produk seni yang dihasilkan dapat dijadikan alat peraga atau contoh kepada IKM untuk direproduksi maupun menginspirasi penciptaan kreatif berikutnya. Hasil uji peminatan konsumen atau prospek pasar yang telah dilakukan dapat dipakai sebagai acuan dalam pembuatan produk selanjutnya, berdasarkan kecenderungan tema penciptaan produk yang lebih laku di pasaran. Teknologi dan prototip produk seni ini dapat diterapkan kepada IKM di berbagai daerah yang mempunyai hasil hutan berupa kayu keras dengan limbah batang kayu cacat yang belum dimanfaatkan untuk industri kreatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: Kepala Disperindag Kabupaten Jepara, Aparat desa dan masyarakat Desa Mulyoharjo Jepara, Kepala Balai Besar Kerajinan dan Batik (BBKB), Kabid Pengembangan Kompetensi dan Alih Teknologi BBKB, Komunitas Perupa Kartini, rekan-rekan di Laboratorium Kayu Rotan Bambu BBKB, dan pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penelitian dan penciptaan seni ini.

DAFTAR PUSTAKA

Barly, H. N. (2001). Peningkatan Efisiensi Pemanfaatan Kayu. *Pusat Penelitian*

- Dan Pengembangan Teknologi Hasil Hutan. Badan Penelitian Dan Pengembangan Kehutanan Departemen Kehutanan RI., (Bogor).*
- Boulden, G. P. (2006). *Mengembangkan Kreativitas Anda.* (F. Fuad, Ed.). Yogyakarta: Dolphin Books.
- Dumanauw, J. F. (2001). *Mengenal Kayu.* Yogyakarta: Kanisius.
- Endom, W. (2012). Studi Cacat Batang Pada Produksi Kayu Jati. *Jurnal Penelitian Hasil Hutan, 30 No. 1.*
- Eskak, E. (2000). *Pemanfaatan Limbah Kayu Industri Mebel Untuk Penciptaan Karya Seni.* Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Eskak, E. (2013). Krisis Bahan Baku Seni Kerajinan Kayu di Jepara dan solusi pemecahannya. *Majalah Ilmiah: Dinamika Kerajinan Dan Batik.* Retrieved from <http://ejournal.kemenperin.go.id/dkb/article/view/1112>
- Eskak, E. (2014). Pemanfaatan Limbah Ranting Kayu Manis (Cinnamomun Burmanii) untuk Penciptaan Seni Kerajinan dengan Teknik Laminasi. *Dinamika Kerajinan Dan Batik.* Retrieved from <http://ejournal.kemenperin.go.id/dkb/article/view/1068>
- Karlinasari, L. (2006). Penentuan Kualitas Berdasarkan Cacat Kayu. *Jurnal Teknologi Hasil Hutan,* (Fakultas Kehutanan IPB).
- Kusrianto, A. dan Arini, M. (2011). *History of Art.* Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Omar, R. (2006). China dan Kuasa Hegemoni Baru Ekonomi. *International Journal of Management Studies, 14 No. 1*(Universiti Utara Malaysia).
- Soedarso, S. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Sudiro. (2001). Legenda dan Religi Sebagai Media Integrasi Bangsa. *Humaniora, 13 No. 1.*
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa.* Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Werner, e. t. c. (2005). *Myths and Legends of China.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Xiang, W. (2010). *Chinese Custom, Cultural China.* Shanghai: Better Link Press.
- Yoga, W., & Eskak, E. (2015). Ukiran Bali dalam Kreasi Gitar Elektrik. *Majalah Ilmiah: Dinamika.* Retrieved from <http://ejournal.kemenperin.go.id/dkb/article/view/1367>