

b. 1-9

ISSN 1829-8230



SENIRUPA

JURNAL SENI RUPA FBS UNIMED

Vol. 10 No. 01 Desember 2013

- **D SEMBIRING DAN N TARIGAN** ✓
 Penciptaan Relief Berbahan Resin Berbasis Bentuk “Seni Rupa” Etnis Dan Agama Sebagai Model Seni Wisata Di Sumatera Utara
- **HERI SOEPRAYOGI**
 Penataan Dan Pengelolaan Ruang, Alat Dan Bahan Berbasis Mata Kuliah Pratikum DiJurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan
- **MESRA**
 Gambar Bentuk Ditinjau Dari Segi Estetika Dan Kreativitas
- **NETTY JULIANA**
 Kajian Bentuk Kain Donggal
- **ANAM IBRAHIM**
 Mengembangkan Bahan Ajar Muatan Lokal Seni Rupa
- **SUGITO**
 Seni Dalam Pendidikan Dan Konsep Pembelajarannya
- **D. BUDIWIWARAMULJA, S WIRATMA dan MISGIYA**
 Pengemasan Hasil Penciptaan Ragam Hias Dengan Aplikasi Elearning Authoring System
- **R. TRIYANTO**
 Peningkatan media pembelajaran studi khusus seni lukis melalui pemanfaatan Kamera Foto Sebagai Alat Bantu Penguasaan Teknik Melukis
- **SUMARSONO**
 Esthetika Islam Dalam Seni

Jurnal
Seni Rupa

Vol. 10

No. 01

Hal. 01-114

Medan
Desember 2013

ISSN
1829-8230

b. 1-9



SENIRUPA

JURNAL SENI RUPA FBS UNIMED

VOL. 10 NO. 01 Desember 2013



THE
Character Building
UNIVERSITY

Jurnal SENI RUPA	Vol.10	No. 01	Halaman 01-114	Medan Desember 2013	ISSN 1829-8230
---------------------	--------	--------	-------------------	------------------------	-------------------



SENIRUPA

JURNAL SENI RUPA FBS
UNIMED

VOL. 10, NO. 01 DESEMBER 2013

TERBIT SEJAK JUNI 2004, DUA KALI SETAHUN (JUNI DAN DESEMBER)

PENASEHAT
Rektor Unimed**PEMIMPIN UMUM**
Dekan FBS Unimed**PEMIMPIN
REDAKSI**
Ketua Prodi Pendidikan
Seni Rupa**SEKRETARIS
REDAKSI**
Wahyu Tri Atmojo**WAKIL PEMIMPIN
REDAKSI**
Dwi Budiwiwaramulja**REDAKTUR
PELAKSANA**
R. Triyanto
Dermawan Sembiring**SEKRETARIAT**
Mesra**DISTRIBUTOR**
Andri**DESAIN COVER**
Dwi Budiwiwaramulja**DAFTAR ISI
EDITORIAL**

- D SEMBIRING DAN N TARIGAN
Penciptaan Relief Berbahan Resin Berbasis
Bentuk "Seni Rupa" Etnis Dan Agama 01-17
- HERI SOEPRAYOGI
Penataan Dan Pengelolaan Ruang, Alat Dan
Bahan Berbasis Mata Kuliah Pratikum 18-33
- MESRA
Gambar Bentuk Ditinjau Dari Segi Estetika
Dan Kreativitas 34-43
- NETTY JULIANA
Kajian Bentuk Kain Donggal 44-52
- ANAM IBRAHIM
Mengembangkan Bahan Ajar Muatan Lokal
Seni Rupa 53-63
- SUGITO
Seni Dalam Pendidikan Dan Konsep
Pembelajarannya 64-82
- DWI BUDIWIWARAMULJA Cs.
Pengemasan Hasil Penciptaan Ragam Hias
Dengan Aplikasi Elearning Authoring
System 83-95
- R. TRIYANTO
Peningkatan media pembelajaran studi
khusus seni lukis melalui pemanfaatan 94-106
- SUMARSONO
Esthetika Islam Dalam Seni 107-124

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI (FBS) UNIVERSITAS NEGERI MEDAN (UNIMED)
 Jl. Willem Iskandar, Psr.V Kotak Pos No. 1589 Medan 20221 Telp. (061) 6629942, Fax. (061) 6614002 - 6613319
 www.jurnalseni.com, Email: medanpro@yahoo.com

EDITORIAL

Jurnal seni rupa kali ini mencakup tulisan dalam bidang seni rupa yang terbagi menjadi 4 (empat) wilayah seni rupa, yakni wilayah bahan ajar, penciptaan seni, pendidikan seni, dan pengkajian seni. Jurnal edisi pada akhir tahun 2013 ini menengahkan 9 (sembilan) artikel yang terbagi dalam keempat wilayah tersebut.

Artikel yang masuk dalam wilayah bahan ajar adalah tulisan Anam Ibrahim yang mengangkat judul *Mengembangkan Bahan Ajar Muatan Lokal Seni Rupa*. Dwi Budiwiwaramulja menengahkan judul *Pengemasan Hasil Penciptaan Ragam Hias Dengan Aplikasi Elearning Authoring System*. Hal yang serupa juga disampaikan oleh R Triyanto dengan judul *Peningkatan Media Pembelajaran Studi Khusus Seni Lukis Melalui Pemanfaatan Kamera Foto Sebagai Alat Bantu Penguasaan Teknik Melukis*. Satu satunya tulisan yang mengambil penciptaan seni ditulis oleh Dermawan Sembiring yang mengambil judul *Penciptaan Relief Berbahan Resin Berbasis Bentuk "Seni Rupa" Etnis Dan Agama Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara*.

Hal yang menarik dalam pendidikan seni adalah tulisan Heri Soeprayogi dan Sugito yang masing-masing penulis menengahkan judul *Penataan dan Pengelolaan Ruang, Alat dan Bahan Berbasis Mata Kuliah Pratikum di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan dan Seni Dalam Pendidikan dan Konsep Pembelajarannya*.

Empat artikel yang sangat menarik adalah tulisan yang dipaparkan oleh Netty Juliana yang berjudul *Kajian Bentuk Kain Donggal*. Tulisan Mesra berjudul *Gambar Bentuk Ditinjau Dari Segi Estetika Dan Kreativitas*, dan yang terakhir adalah tulisan Sumarsono mengangkat *Estetika Islam dalam Seni*.

Kesembilan artikel dalam jurnal ini diharapkan dapat memberi sumbangan pada perkembangan keilmuan bagi mahasiswa, dosen, dan pemerhati seni rupa.

Medan, 05 Desember 2013

Redaksi

PENCIPTAAN RELIEF BERBAHAN RESIN BERBASIS BENTUK “SENI RUPA” ETNIS DAN AGAMA SEBAGAI MODEL SENI WISATA DI SUMATERA UTARA

Dermawan Sembiring dan Nelson Tarigan
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Tujuan jangka panjang penelitian ini membangun industri kreatif seni wisata reproduktif dari bahan resin berbasis citra seni rupa etnis dan agama di Sumatera, dan dapat dipasarkan dengan harga antara Rp. 20.000 sampai Rp. 50.000..

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan spesifikasi observasi yang berlanjut pada penciptaan produk. Siklus proses dimulai dari : persiapan, inkubasi, iluminasi, konfirmasi, validasi, sosialisasi dan pengembangan produksi.

Pada tahun I (2010) telah dihasilkan 20 desain sampel produk, 15 master model karya dari bahan gipstone dan kayu, 13 cetakan dari bahan silicon cair dan 39 karya relief dari bahan resin. Ukuran karya rata-rata 840 cm² dengan biaya rata-rata 1 cm² Rp. 43,07, maka ratio biaya produksi rata-rata untuk satu copy karya relief reproduktif berukuran 840 cm² adalah Rp. 36.179. Dengan rancangan margin keuntungan produsen dan pedagang masing-masing 20 %, maka harga jual satu reproduksi karya adalah Rp.44.108, diperkirakan terjangkau bagi wisatawan yang berminat. Siklus masalah berikutnya adalah bagaimana menghasilkan karya-karya yang secara estetis lebih menarik, dan sebagai komoditas bisnis diminati banyak kalangan.

Kesimpulan umum dari kegiatan penelitian tahun pertama (2010) adalah : Seni rupa etnis sangat potensial digunakan untuk membentuk karya kreatif berbasis etnis regional di Sumatera Utara. Kualitas hasil ciptaan disarankan terus ditingkatkan berdasarkan kriteria estetis dan minat wisatawan.

Kata Kunci : Seni, wisata, relief, etnis, agama

PENDAHULUAN

Masalah dan Tujuan Penelitian

Propinsi Sumatera Utara dikenal sebagai salah satu daerah kunjungan wisata yang banyak dikunjungi wisatawan lokal, regional maupun wisatawan mancanegara . Wisatawan mengunjungi lokasi-lokasi wisata karena keindahan alam, keunikan peninggalan budaya masa lalu masing-masing etnis asli yang mendiaminya dan juga karena beberapa lokasi wisata berkaitan dengan kehidupan beragama. Wisatawan yang berkunjung ke satu lokasi wisata umumnya membutuhkan benda cinderamata. Tetapi dalam pengamatan selama ini, masih sangat kurang model-model cinderamata baru yang berciri khas etnis maupun agama dapat ditemukan di lokasi-lokasi wisata tersebut.

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merekayasa bahan resin menjadi relief reproduktif berbasis bentuk seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara baik sebagai pelestari citra budaya regional maupun sebagai konsumsi cenderamata wisatawan.
2. Model tampilan mana yang paling menarik bagi kritisi dari bidang profesi kesenirupaan dan sebagai simulasi selera wisatawan pada tahap permulaan. (Tahun I)

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian dan penciptaan adalah

1. Menghasilkan senirupa wisata berupa kerajinan relief reproduktif dari bahan resin dengan tampilan berbasis seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara sebagai model seni wisata di Sumatera Utara untuk mendukung pengembangan kepariwisataan yang sejalan dengan salah satu misi Universitas Negeri Medan.
2. Mendapatkan gambaran karakter hasil ciptaan yang paling menarik banyak pemerhati dari kalangan senirupawan sebagai titik tolak penciptaan model-model seni wisata jenis relief dari bahan resin dan bubuk kaca pada pelaksanaan penciptaan tahun kedua. (Tahun I)
3. Memperoleh rumusan proses teknis dan olah bahan yang paling efektif serta efisien dalam upaya penciptaan dan produksi karya yang berkelanjutan paska pelaksanaan penelitian.

TINJAUAN PUSTAKA

Kreatifitas adalah Usaha untuk membuat sesuatu menjadi ada dan bersifat unik. "Prakondisi yang penting untuk mendukung proses kreatifitas dan inovasi adalah tingginya tingkat kepekaan terhadap kebutuhan masyarakat atau terhadap perubahan lingkungan. (Ramelan 8 Februari 2009). Untuk itu senantiasa dibutuhkan sikap kreatif dari para seniman dan perajin.

Sikap kreatif dapat diamati dari beberapa cirinya. Basuki (2009) menjelaskan 13 ciri-ciri umumnya kreatifitas yang 7 di antaranya adalah :

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Mempunyai rasa keindahan.
3. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
4. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
5. Daya imajinasi kuat.
6. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan, gagasan, karangan, pemecahan masalah).
7. Kemampuan elaborasi (mengembangkan atau memerinci) suatu gagasan.

Selain itu ciri-ciri kreativitas dapat dilihat dari seseorang yang memiliki rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), kebutuhan untuk berprestasi (*need of achievement*), dapat beradaptasi (*adaptable*) dan memiliki kemampuan menempuh resiko.

Pewujudan kreatifitas membutuhkan proses yang disebut proses kreatif. . Tentang ini, Wallace , dalam bukunya *The Art of Thought (1926)* yang banyak dikutip para ahli tentang kreatifitas menggambarkan siklus proses kreatif berlangsung melalui tiga alam kesadaran seperti gambaran di bawah ini.

ENTER Quest



Selanjutnya Wallace menjelaskan lima tahapan siklus kreatif yaitu : Persiapan (*preparation stage*), Inkubasi, Iluminasi, konfirmasi, dan tahap validasi.

Seni wisata adalah karya seni yang ditujukan untuk konsumsi wisatawan.

Jules-Rosette. (1984 : p9)., dalam Helen Coleman (2002 : 1) mendefinisikan seni wisata (*Tourist art*) sebagai , “*a form of contemporary art produced locally for consumption by outsiders.. It can be perceived generally as an object made for purposes of commerce in general ,market*”) . (Jules-Rosette. 1984. p9)

Helen Coleman (2002 :2) berpendapat bahwa produk seni wisata tidak berarti selalu dibuat oleh seniman yang kurang bakat kreatif atau inventif. Produsen yang mengungkap aspirasi konsumen tidak dengan sendirinya membuatnya secara intrinsik kurang menarik atau kurang patut dipelajari.

Rosette memilah seni wisata dalam 2 kategori yaitu : reproduksi seni-seni tradisional dan “cinderamata”(*suvenir*) yang diciptakan untuk wisatawan.

“Komponen utama dari seni wisata adalah pelaku dan komponen penentunya adalah wisatawan”. Masing-masing komponen berperan penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan seni wisata tersebut. Supriono (1992 : 55-56)

Soedarsono (1999 :125) menjelaskan adanya 5 sifat seni wisata yaitu : “Tiruan dari bentuk aslinya, pepadatan dari bentuk aslinya, penuh dengan variasi, sudah dihilangkan unsur sakral dan magisnya. Serta harga jualnya relatif murah” . Mengadopsi pendapat Soedarsono di bidang seni pertunjukan ke wilayah seni rupa (kriya) , Triatmojo, (2009 : 234) menjelaskan bahwa :

“Seni wisata adalah seni yang merupakan perpaduan antara seni setempat dengan selera wisatawan yang mengandung 5 ciri khusus : (1) Tiruan dari aslinya, (2) bentuknya mini, (3) penuh variasi (4) Ditanggalkan nilai-nilai

sakral, magis, maupun simbolisya (5) relatif murah harganya”.

Mengacu kepada beberapa pemikiran di atas, maka penciptaan seni wisata sebaiknya tetap menghargai nilai-nilai bentuk seni tradisional setempat dan sekaligus melayani juga keinginan wisatawan kepada siapa penciptaan seni itu ditujukan.

Gambaran visual tentang kepentingan ekspresi seni dan kepentingan ekonomi di bidang pengembangan kepawiwisataan dapat diskemakan ma sebagai berikut :



Diagram 1 : Perkembangan seni wisata yang seimbang antara kepentingan seni dan promosi seni setempat dengan kepentingan wisatawan.



Diagram 2 : Perkembangan seni wisata yang lebih mementingkan selera wisata dan pengembangan seni itu sendiri



Diagram 3 : Perkembangan Seni Wisata yang Kurang Merespon Dunia Wisata

Relief adalah seni pahat dan ukiran 3-dimensi yang biasanya dibuat di atas batu. Umumnya dikenal tiga jenis utama relief yaitu relief tinggi (*bas relief*), relief rendah/dalam dan Relief cekung (*sunken relief*). Bas-relief adalah bentuk patung di mana potongan bahan padat adalah benda-benda yang diukir sehingga proyek latar belakang, seolah-olah terjebak pada batu, logam, kayu, atau bahan lain yang digunakan untuk membuat relief. (<http://www.wisegeek.com/what-is-bas-relief.htm>).

Relief rendah", adalah relief yang berkedalaman dangkal. Latar belakangnya sangat dikompresi atau benar-benar datar. Sedangkan relief cekung adalah relief Relief yang lebih mendekati garis. Permukaannya datar dan pola gambar dilihat dari

bagian bahan yang dikorek/ dipahat.

Relief reproduktif yang dimaksudkan dalam penelitian-penciptaan ini adalah produk relief yang dapat digandakan dengan teknik cetak mencetak.

Resin adalah sekresi hidrokarbon dari banyak tanaman, terutama pohon-pohon termasuk jenis pohon jarum. Hal ini merupakan konstituen bahan kimia yang digunakan dalam pembuatan bahan lain seperti pemis dan lem, bahan baku untuk sintesis organik, atau untuk dupa dan parfum.

Katalis adalah proses laju reaksi kimia yang diubah oleh suatu zat yang dikenal sebagai katalis. Katalis dapat berpartisipasi dalam beberapa transformasi kimia. Katalis yang mempercepat reaksi disebut katalis positif, sedangkan katalis yang memperlambat reaksi disebut katalis negatif atau *inhibitor*. Zat-zat yang meningkatkan aktivitas katalis disebut promotor dan yang menonaktifkan zat-zat yang disebut katalis racun.

Kobalt (Cobalt) adalah cairan kimia berwarna ke biru-biruan yang berfungsi sebagai bahan aktif pencampur katalis agar cepat kering. Bahan ini dikategorikan sebagai penyempurna. Perbandingannya dengan katalis adalah 1 tetes berbanding 1 Kg. Apabila perbandingan Cobalt terlalu banyak, dapat menimbulkan api. Unsur kimia Cobalt adalah Co dan nomor atom 27.

Kobalt digunakan dalam penyiapan magnetik, tahan lama, dan ber kekuatan paduan yang tinggi. Kobalt silikat dan kobalt biru aluminate, Co_2O_4 memberikan warna biru khusus untuk kaca, keramik, tinta, cat, dan pemis.

Provinsi Sumatera Utara terletak pada $1^{\circ} - 4^{\circ}$ Lintang Utara dan $98^{\circ} - 100^{\circ}$ Bujur Timur, luas daratan Provinsi Sumatera Utara 71.680 km². Penduduk aslinya terdiri dari Suku Melayu, Suku Batak, Suku Nias, dan Suku Aceh. Daerah pesisir Sumatera Utara, yaitu timur dan barat pada umumnya didiami oleh Suku Melayu dan Suku Mandailing yang hampir seluruhnya beragama Islam. Sementara di daerah pegunungan banyak terdapat Suku Batak yang sebagian besarnya beragama Kristen. Selain itu juga ada Suku Nias di kepulauan sebelah barat. Kaum pendatang yang turut menjadi penduduk provinsi ini didominasi oleh Suku Jawa. Suku lainnya adalah Suku Tionghoa dan beberapa minoritas lain.

Bahasa yang dipergunakan secara luas adalah bahasa Indonesia. Agama utama adalah: Islam; Kristen; Hindu; Buddha; Konghucu; Parmalim; Animisme

METODE PENELITIAN dan PENCIPTAAN

Metode Umum

Metode penelitian dan penciptaan yang dilakukan adalah kombinasi metode survey data-data yang dibutuhkan dan diikuti dengan penciptaan dan evaluasi hasil ciptaan melalui pengumpulan dan analisis tahapan pemerhati.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data tentang seni rupa etnis dan model-model seni wisata yang dipasarkan di beberapa lokasi wisata dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan rekam gambar.

Data tentang tanggapan pemerhati dikumpulkan dengan menggunakan angket apresiasi dan wawancara untuk memperoleh tanggapan pemerhati tentang urutan

karya terbaik I , II , III, IV dan V.

Pada pelaksanaan penelitian tahun I, akan dipilih 5 karya terbaik menurut akumulasi penilaian para pemerhati, 5 karya yang dianggap baik, dan 7 karya yang dianggap masih kurang menarik.

Kriteria penilaian ditetapkan diserahkan kepada masing-masing pemerhati dengan dengan menetapkan jenjang apresiasi dengan skor 5 untuk karya pilihan I, skor 4 untuk karya pilihan II, dan skor 3 untuk karya pilihan III, skor 2 untuk karya pilihan urutan IV dan Skor 1 untuk karya pilihan 5. Perolehan penilaian pada masing-masing karya dari semua apresiator kemudian dijumlahkan untuk mengetahui karya mana yang memperoleh skor tertinggi dari semua apresiator / pemerhati.

Karakter umum 5 karya yang memperoleh skor tertinggi dari 39 karya yang sosialisasikan akan sangat diperhatikan dalam penciptaan 30 model karya akhir pada tahun II, sedangkan 25 karya lainnya diciptakan ulang menuruti tahapan proses penciptaan yang akan dijelaskan pada option berikut ini.

Metode Penciptaan

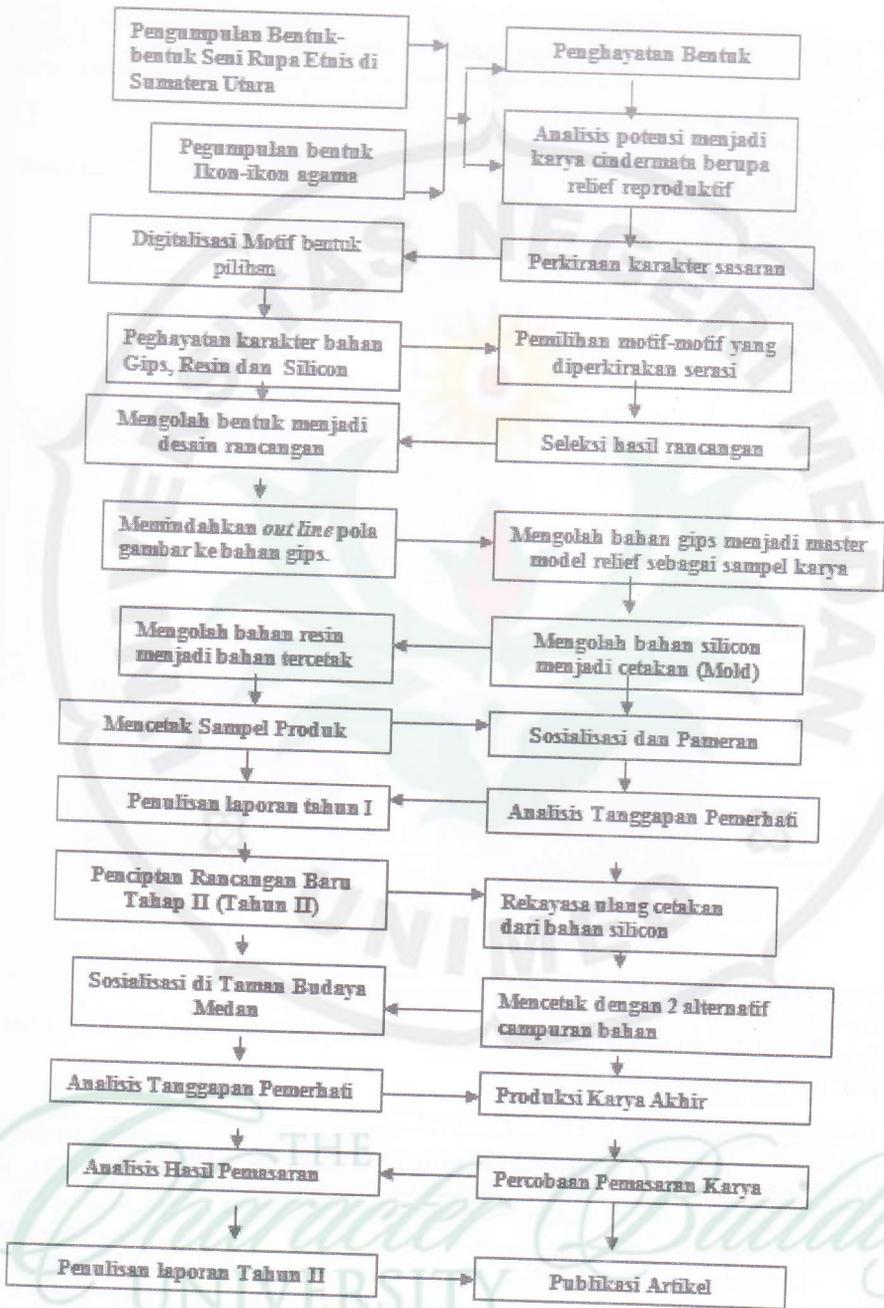
Metode penciptaan yang digunakan adalah pelaksanaan 7 (Tujuh) tahapan penciptaan yaitu: Tahap Persiapan (Preparation), Inkubasi, Illuminasi, validasi/eksekusi, Sosialisasi Produk Sampel, Verifikasi, dan Evaluasi.

Pelaksanaan penciptaan dilakukan di gedung Workshop Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan, melibatkan staf pengajar dan mahasiswa yang bersedia berpartisipasi dalam penciptaan desain grafis acuan master model produk, pengukiran materi produk dari bahan gips, di bawah pengawasan tim peneliti.

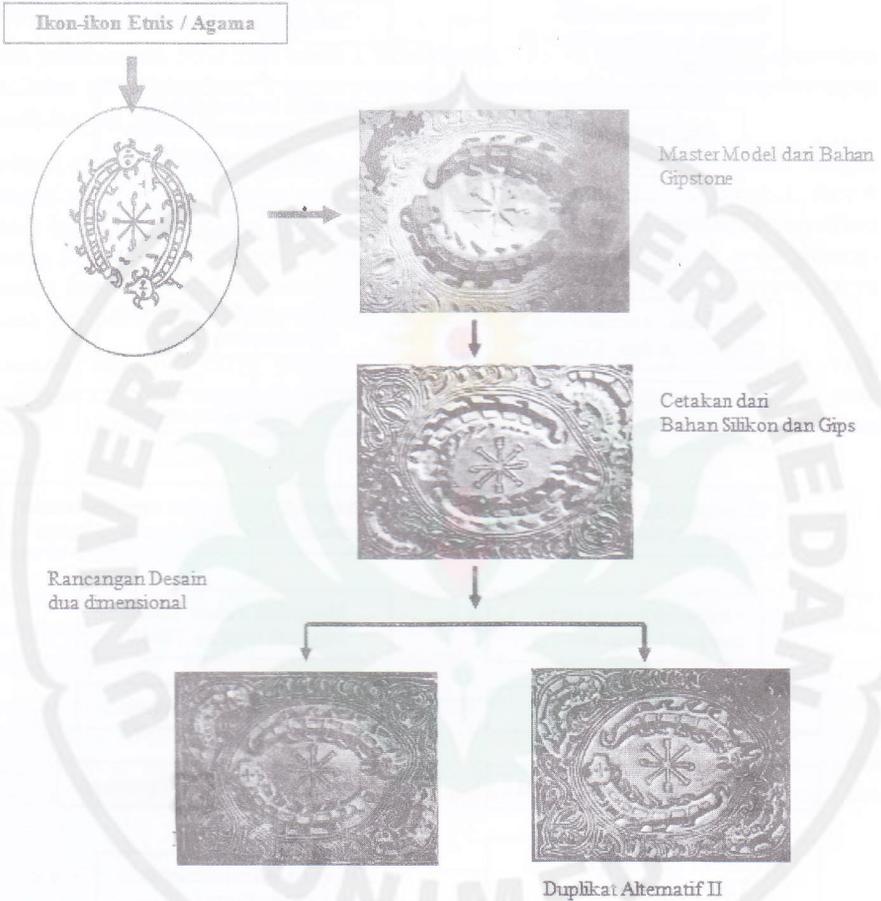
Skema Proses Penciptaan

Gambaran umum proses penciptaan diskemakan sebagai berikut :

THE
Character Building
UNIVERSITY



Gambaran Umum Perlakuan dan Rancangan



Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan kunjungan di berbagai lokasi penelitian dapat dijelaskan hasil penelitian sebagai berikut :

Deskripsi Verbal Hasil Survey Lapangan

No.	Lokasi	Jenis-jenis kerajinan yang dipasarkan	Jenis ragam hias dan artefak
1.	Berastagi Kabupaten Karo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka kerajinan ukir kayu dua dan tiga dimensional 2. Miniatur rumah adat 3. Boneka mini pengantin dan artis tradisional karo. 4. Kerajinan logam 5. Perhiasan 6. kerajinan Fiber bertuliskan ayat-ayat al Quran 7. Aneka assesoris mini masa kini dari bahan kayu dan fiberglas 	Aneka bentuk ragam hias pada rumah adat, geriten, dan benda pakai sehari-hari

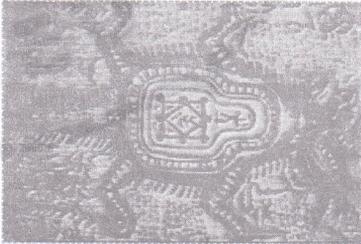
No.	Lokasi	Jenis-jenis kerajinan yang dipasarkan	Jenis ragam hias dan artefak
		8. Dan lain-lain	
2.	Desa Lingga Kabupaten karo	Ukiran kayu dua dan tiga dimensional dengan adaptasi dari artefak kuno	1. Rumah adat 2. Geriten 3. jambur 4. Aneka bentuk dasar ragam hias pada ketiga bangunan trasional tersebut..
3.	Desa Dokan	Tidak ada	1. Rumah adat 2. Aneka bentuk dasar ragam hias pada "Ayo-ayo" (Anjungan rumah adat)
4.	Desa Tongging Kab. Karo	1. Kerajinan kayu bermotif rumah adat 2. Kerajinan Fiber bertuliskan huruf Arab 3. T Shirt bertuliskan Berastagi 4. Kerajinan anyam 5. Dan lain-lain	Tidak ada yang khas
5.	Lokasi Bukit Lawang Kabupaten Langkat	1. Kerajinan dari Tempurung Kelapa bermotifkan monyet dan ragam hias berbagai daerah di Sumatera Utara	Tidak ada yang khas
6.	Museum Langkat	Tidak ada pemasaran kerajinan/seni wisata	Aneka ragam hias Melayu pada bangunan dan interior kesultanan dan pada pakaian adat melayu
7.	Mesjid Azizi Tanjung Pura	Tidak ada pemasaran Kerajinan	Aneka motif ragam hias pada interior dan eksterior bangunan
8.	Lokasi kunjungan wisata Pematang Purba	Tidak ada pemasaran Kerajinan	1. Aneka bentuk rumah adat 2. Aneka bentuk

No.	Lokasi	Jenis-jenis kerajinan yang dipasarkan	Jenis ragam hias dan artefak
	Kabupaten Simalungun		ragam hias pada tiang, dinding dan dalam bangunan
9.	Lokasi Salib Kasih di Situloma Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka kerajinan bertuliskan Salib Kasih yang pada umumnya yang dekat hubungannya dengan busana dan asesoris. 2. Kaset dan disket lagu-lagu rohani 3. Assesosi yang berhubungan dengan agama Kristen 	Tidak ada yang khas
10.	Kompleks Gedung perkantoran di Tarutung Tapanuli Utara	Tidak ada pemasaran kerajinan khusus	Aneka motif dan desain penggunaan ragam hias pada dinding dan anjungan beberapa bangunan.
12.	Kota Panguruan Kabupaten Samosir	Tidak ada pasar kerajinan cinderamata khusus	Tidak ada ragam hias yang khas
12.	Sepanjang jalan dari Kota Panguruan sampai ke Desa Tomok di Kabupaten Samosir	Tidak ada pemasaran kerajinan	Aneka ragam hias tradisional dan ragam hias modifikatif para dinding dan anjungan bangunan
13.	Desa Tomok Kabupetan neka koleksi Samosir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka kerajinan ukir kayu tiga berbentuk relief dan tiga dimensional berbasis seni tradisional Batak Tobabaik yang adaatif maupun modifikatif. 2. Kerajinan dari bahan tulang 3. Kerajinan anyak untuk beberapa jenis benda pakai 	Tidak ada ragam hias khas. Ragam hias pada benda-benda kerajinan/seni wisata umumnya menggunakan motif ragam hias batak Toba pada umumnya.

No.	Lokasi	Jenis-jenis kerajinan yang dipasarkan	Jenis ragam hias dan artefak
14.	Museum Pusaka Nias di Gunung Sitoli	Foto-foto artefak kuno Etnis Nias	1. Aneka bentuk ragam hias pada aneka koleksi benda-benda peninggalan nenek moyang etnis Nias. 2. Tiruan rumah adat Nias
15.	Desa Bawomataluo kabupetan Nias Selatan	1. Ukiran kayu dengan motif-motif mendekati motif ukiran kayu di dalam bangunan rumag adat "Omo Zebua" di desa Bawomataluo. 2. Ukiran kayu beberapa alat kebutuhan sehari-hari masyarakat etnis Nias tempo dulu. 3. Ukiran dari bahan batu dengan motif artefak-artefak kuno Etnis Nias.	Aneka bentuk/motif ragam hias pada bangunan dan ukiran-ukiran kayu di dalam ruang dan , pada tugu batu di luar pekarangan "Omo Zebua.
16.	Di Toko kerajinan di Kota Gunung Sitoli	Aneka kerajinan dari bahan kayu, cangkang penyu, dan assesori	Menggunakan ragam hias Nias pada umumnya
17.	Pakantan Kabupaten mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	1. Rumah Adat 2. Aneka ragam hias pada anjungan rumah adat (bagas dan Sopo Godang
18	Desa Pidoli Penyabungan Kab Mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	3. Rumah Adat Aneka ragam hias pada rumah adat (Bagas dan Sopo Godang)
19	Desa Gunung Tua Kab. Mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	4. Rumah Adat Aneka ragam hias pada rumah adat (Bagas dan Sopo Godang)
20.	Padang Sidempuan	Aneka Kerajinan manik-masik	Aneka motif Geometrik

Hasil Ciptaan

Sampai 30 November 2010, telah diselesaikan 20 rancangan produk, 16 master model produk dari bahan gips stone, 13 cetakan dari bahan silikon dan dan 39 hasil cetakan dari bahan resin dari 12 rancangan produk. Dari 39 hasil cetakan terpilih 5 karya terbaik sebagai dengan urutan sebagai berikut :

	
<p>Desain VII : (Terbaik I) Desain Seni Wisata diilhami ragam hias Pakpak Dairi “Jenggar Hipermulung.” Hasil Cetakan Versi III Dicetak dengan campuran pewarna resin merah + coklat Ukuran 28 x 38 Cm</p>	<p>Desain I (Terbaik II) Desain Seni Wisata berbasis gambaran sejenis binatang yang pada Rajah-rajab Etnis Batak Toba Hasil Cetakan Versi II. Warna kemerah-merahan . Ukuran 28 x 42 Cm</p>
	
<p>Desain V (Terbaik III) Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pakpak Dairi Boraspati. Cetakan Versi II. Warna abu-abu putih ukuran 26 x 38 Cm</p>	<p>Desain II Hasil (Terbaik IV) Desain seni wisata Etnis dengan mengubah bentuk ragam hias Batak Toba Boraspati”. Cetakan Versi II. Warna kuning muda. Ukuran 30 Cm x 45 CM</p>



Desain XI (Terbaik V)

Kaligrafi Arab dengan bingkai menggunakan ragam hias Melayu

Hasil Cetakan Versi II (Transparan)

Menggunakan bahan pewarna resin warna kuning .
Ukuran, 28 x 38 Cm

No.	Peringkat	Desain No.	Hasil Cetakan No	Kriteria Baik	Kelemahan
1	Terbaik I	VII	2	1. Desainnya baik 2. Reliefnya timbul 3. Cetakannya rapi 4. Warna menarik	Terlalu tebal
2.	Terbaik II	1	2	1. Desainnya Unik 2. Cetakannya rapi 3. Warna menarik 4. Reliefnya timbul	Terlalu tebal
3.	Terbaik III	5.	2	1. Desainnya Unik 2. Cetakannya rapi 3. Reliefnya timbul	1. Terlalu tebal Obyek utama kurang menonjol
4.	Terbaik IV	2	2	1. Desainnya cukup menarik 2. Cetakannya rapi 3. Warna menarik 4. Reliefnya timbul	Terlal tebal dan ukuran terlalu besar

No.	Peringkat	Desain No.	Hasil Cetak-an No	Kriteria Baik	Kelemahan
5.	Terbaik V	11	2	1. Desainnya Kumunikatif 2. Warna (transparan) sangat mencirikan karakter bahan. 3. Berkesan barang mewah, 4. Tehnik cetak hampir sempurna	Pesan teks terlalu umum dan pendek

Kriteria penilaian

Kriteria yang digunakan untuk menentukan pilihan terbaik pada masing-masing karya adalah sebagai berikut :

Prediksi Biaya

Semua hasil ciptaan berukuran antara 25 x 35 sampai dengan 30 x 45 Cm. Jika dipukul rata-rata maka ukuran rata-rata adalah 28 x 30 cm atau dengan luas 840 cm².

Dengan ukuran seperti ini maka prediksi biaya per- Cm² dan dengan perkiraan penggunaan bahan dan upah untuk 100 hasil cetakan adalah sebagai berikut :

N0.	Pos Biaya		Volume	Harga Rp.	Biaya	Potensi pakai	Ratio Biaya jika dicetak 100 Copy	Jumlah Biaya Rp
<i>a</i>	<i>b</i>		<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>	<i>h</i>
1.	Desain	Upah Kerja	1 Exp.	250.000	250.000	100 kali	250.000 /100	2.500,-
2.	Master Model	Bahan Gipstone	2,5 Kg	40.000	100.000	100 kali	100.000 /100	1.000,-
		Upah Kerja + alat	5 hari	50.000	500.000	100.000	500.000 /100	5.000,-
3.	Cetakan	Bahan Silikon cair	1.kg	200.000	200.000	>100 kali	200.000 / 1000	2.000,-
		Bahan Gips putih sebagai penyekat	3 Kg	6.000	18.000	>100 kali	18.000 /100	180,-
4.	Hasil cetakan	Resin	0,7 Kg	35.000	24.500	1 kali	24.500 / 1	24.500,-
5.	Sosialisasi	-	5 hari	300.000	1.500.000	100 copy	1.500.000 /100	1.500,-

Prediksi jumlah biaya per-satuan hasil karya dengan proyeksi cetak 100 copy = 36.160,-

PEMBAHASAN

Hasil Pengamatan di Lapangan

Dari hasil pengamatan di 17 lokasi yang telah dikunjungi, dapat dilihat bahwa motif-motif ragam hias etnis di Sumatera Utara yang sudah dibukukan saat ini masih belum lengkap. Masih ditemukan motif-motif ragam hias maupun bentuk-bentuk aertefak etnis yang belum banyak dipublikasikan. Hiasan-hiasan anjungan rumah adat, baik di kawasan batak Toba maupun di kawasan etnis Karo telah mengalami perkembangan dari waktu-kewaktu. Demikian juga tentang ragam hias Melayu yang diamati di beberapa lokasi penelitian masih banyak yang belum dipublikasikan. Banyaknya jumlah motif ragam hias baik yang sudah dipublikasikan maupun yang akan dipublikasikan sebagai hasil penelitian ini, sangat potensial memberi inspirasi bagi penciptaan aneka produk seni wisata dalam berbagai jenis, termasuk seni wisata berupa relief berbahan resin seperti yang sedang dikerjakan dewasa ini.

Hasil-hasil kerajinan dan atau seni wisata yang dipasarkan di beberapa lokasi wisata yang diamati umumnya belum memanfaatkan teknologi reproduktif kecuali kerajinan assesoris berukuran mini seperti gantungan kunci, perhiasan-perhiasan berupa kalung, dan beberapa produk lainnya. Seni wisata reproduktif berupa hiasan dinding berbahan resin masih sangat jarang ditemukan baik di lokasi pemasaran kerajinan seperti desa Tomok Kabupaten Samosir, Desa Tongging dan Kota Berastagi di Kabupaten Karo, maupun di Kota Parapat Kabupaten Samosir dan demikian juga di lokasi-lokasi wisata di pulau Nias. Kenyataan seperti ini dapat diantisipasi dengan penciptaan aneka model bentuk seni wisata berbahan resin yang dilaksanakan dengan metode dan teknik reproduksi.

Hasil Ciptaan

Dari sampel ciptaan dan kriteria pemilihan karya terbaik di atas dapat ditafsirkan bahwa hasil ciptaan memenuhi kriteri umum seni relief, walaupun masih memperlihatkan beberapa kelemahan yang harus diperhatikan untuk pelaksanaan penelitian penciptaan pada tahun kedua. Masalah ketebalan hasil karya memang sangat berpengaruh kepada kriteria seni wisata yaitu dalam masalah bobot karya dan jumlah bahan yang digunakan. Bobot karya yang relatif lebih berat dari kemungkinan pengurangannya dengan meningkatkan teknologi pencetakan akan berpengaruh pada kepraktisan karya seni wisata untuk dibawa dalam perjalanan. Ketebalan karya yang juga berpengaruh pada jumlah pengulangan bahan, dengan sendirinya akan meningkatkan biaya produksi, yang pada kelanjutannya akan meningkatkan harga jual karya.

Biaya Produksi

Sesuai dengan perhitungan sebelumnya, biaya produksi persatuan karya relief berbahan resin adalah Rp. 36.180 untuk ukuran luas 840 Cm². Biaya ini relatif jauh lebih murah dari pada karya ukiran kayu dengan ukuran yang sama dan dengan krumitam myif yang sama. Sesuai dengan hasil penelitian dan transaksi peneliti dan pedagang ragam hias di Lokasi Wisata Tongging dan Tomok, seni wisata berupa ukiran kayu dengan ukuran 20 x 30 (600 Cm²) dan dengan tingkat kerumitan motif yang relatif sama diharga Rp. 60.000 yang berarti $Rp. 60.000 / 600 = Rp. 100 / cm^2$, sedangkan produksi dari bahan resin yang dilakukan hanya berbiaya produksi $Rp. 36.180 / 840 Cm^2 = Rp. 43,07$ per centimeter bujur sangkar. Dengan margin

keuntungan produsen 20 % dan pedagang vinderamata 20 %, maka harga jual produk persenti meter bujur sangkat akan mencapai $Rp. 43,07 + (20/100 \times Rp. 43,07) + (20/100 \times Rp. 43,07) = Rp. 43,07 + Rp. 8,614 + Rp. 8,614 = Rp. 43,07 + Rp. 17,28 = Rp. 50,35$.

Dengan ukuran karya rata-rata 840 Cm², maka harga jual karya yang diciptakan mencapai $Rp. 50,35 \times 840 \text{ cm}^2 = Rp. 42,249,-$. Atau dibulatkan menjadi Rp. 50.000.

Dari segi harga jual kepada wisatawan, baik lokal maupun wisatawan mancanegara harga seni wisata mencapai Rp. 50.000 adalah harga yang normal.

Masalah yang masih perlu diantisipasi pada penciptaan karya-karya berikutnya adalah : realisasi omset penjualan. Untuk itu langkah-langkah yang masih perlu dilakanakan pada tahap kedua adalah : Realisasi transaksi jual beli hasil karya. Untuk itu langkah-langkah persiapan berikutnya adalah :

1. Sebagai otokritik atas hasil karya yang sudah diciptakan, maka perlu disadari kelemahan-kelemahan teknis dan estetis yang telah dialami dan secara berkesinambungan terus meningkatkan hasil karyanya.
2. Pengenalan inensif tentang cita rasa calon pembeli di lokasi-lokasi wisata.
3. Mengumpulkan dan menanggapi tanggapan-tanggapan pedagang seni wisata di mana hasil karya akan dititipkan.

KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan

1. Bentuk-bentuk ragam hias dan artefak etnis di Sumatera Utara cukup potensial untuk diolah menjadi karya seni wisata.
2. Obyek wisata religius semakin berkembang di Sumatera Utara tetapi masih sedikit model kerajinan produksi lokal/regional yang dipasarkan
3. Bahan resin sangat potensial untuk mendukung ide-ide penciptaan seni
4. wisata berupa relief reproduktif dengan teknik cor dan cetak
5. Seni wisata dengan teknik reproduktif dapat mengurangi biaya produksi persatuan karya sehingga harga jualnya terjangkau banyak kalangan.
6. Realisasi pemasaran hasil karya perlu diwujudkan pasca penciptaan karya-karya berikutnya.

Saran

Dari kesimpulan di atas dapat diajukan saran-saran sebagai panduan penelitian dan penciptaan berikutnya sebagai berikut :

1. Perlu dilakukan otokritik tentang kualitas hasil karya yang sudah selesai dikerjakan, baik dari segi teknis, estetis dan kepraktisan hasil karya jika di bawa dalam perjalanan.
2. Segera sosialisasikan hasil karya ke lokasi-lokasi wisata yang relevan
3. Kumpulkan tanggapan pada pedagang cinderamata atas hasil karya yang akan dititipkan
4. Kenali lebih jauh cita rasa wisatawan di masing-masing lokasi kunjungan wisata.

5. Perlu ditemukan bahan campuran yang berharga lebih murah sebagai campuran bahan resin agar biaya produksi dapat diminimaliser, dan sekaligus memberikan efek variatif pada hasil karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari Norryan, 2008, *Kritik Seni – Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Charlotte Jirousek, 2010, *Art and Design Process*,
- Harrison Charles & Paul Wood, 1993, eds. *Art In Theory 1900-1990*, Black Wll Publisher
- Ramelan Rahardi, 1999, *Kreativitas dan Prduktivitas*,
- Schari Agus, 1985, *Paradigma Desain Indonesia*, Bandung, ITB
- Simamarta, 1983, *Kamus umum Bahas Departemen P dan K*, 1984
- Subarkah Mahmud, 2009, *Inovasi dan Kreativitas*, diakses 15 Maret 2010
- Smith, 2010, Smith , 2010, <http://www.wisegeek.com/what-is>), diakses 15 Maret 2010.
- Tri Atmojo Wahyu, (2009 :234), *Tiga Serangkai Bermanfaat – Seni Tradisi; Kerajinan dan Pariwisata dalam Sri Krisnanto (Eds) dkk, I*, Yogyakarta : B.I.,D, ISI Yogyakarta
- Vantage Quest, , 2010, *The Cycle of Creative Consciousness*,
- Wikipedia, 2010, *Creativity*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Creativity>, diakses 15 Maret 2010.
- <http://char.txa.cornell.edu/language/creative.htm>
- (<http://www.leapidea.com/myPres?id=89>, diakses 8 Feberuari 2010).
- <http://www.nahninu.com/Articles/Blog/233/Inovasi-dan-Kreatifitas.html>
- <http://www.vantagequest.org/cycle.htm>, 16 Maret, 2010

THE
Character Building
UNIVERSITY

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



ISSN 1829-8230



9 771829 823002