

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Seni rupa sebagai ciptaan manusia senantiasa dikembangkan di setiap zaman dan tempat yang berbeda, hal itu akibat semakin meningkatnya kebutuhan manusia pada produk. Salah satu cabangnya yaitu seni kriya, seni kriya ini tumbuh dan berkembang di kawasan Indonesia. Kehadirannya beriringan sejalan dengan eksistensi manusia di tanah air. Penciptaannya berkaitan erat dengan kebutuhan hidup, baik kebutuhan jasmani (fisik) maupun kebutuhan rohani/jiwa (spiritual). Oleh karena itu, hasil karya seni kriya sering merepresentasikan pola pikir dan perilaku masyarakat pada zamannya .

Seni kriya adalah karya seni yang dibuat dengan keterampilan tangan (*hand skill*) dengan memperhatikan aspek fungsional dan nilai seni sehingga Seni kriya termasuk dari karya seni rupa terapan nusantara. Penciptaan karya seni kriya tidak hanya didasarkan pada aspek fungsionalnya (kebutuhan fisik) saja, tetapi juga untuk pemenuhan kebutuhan terhadap keindahan (kebutuhan emosional). Dalam perkembangannya, karya seni kriya selalu identik dengan seni kerajinan. Hal ini disebabkan pembuatan karya seni kriya yang tidak lepas dari pengerjaan tangan (*hand made*) dan memiliki aspek fungsional. Tradisi membuat benda-benda seni kriya telah ada sejak zaman prasejarah.

Dalam perkembangan selanjutnya, seni kriya mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan ini tidak hanya pada aspek fungsi semata tetapi berimbas pada peningkatan kualitas bentuk dan bahan serta corak hiasannya. Pada awalnya benda-benda tersebut memiliki bentuk yang sederhana berkembang menjadi bentuk-bentuk yang beraneka ragam dan rumit. Demikian juga dengan hiasan yang semakin banyak, detail, dan bervariasi.

Salah satu cabang dari seni kriya adalah kriya kayu, akan dikembangkan dengan berbagai eksperimen atau percobaan. Percobaan tersebut yakni membuat cinderamata dengan bahan kayu.

Urgensi penelitian ini dilandaskan pada alasan berikut:

Pada penelitian ini saya mengkaji mengenai kriya kayu yang difungsikan untuk suatu produk yang bisa dipasarkan dan bernilai ekonomis. Penelitian mengenai pemasaran produk kriya kayu ini, dilakukan di daerah Desa Panjalu, Kabupaten Ciamis tepatnya di daerah wisata Situ Lengkong sebagai tempat daerah wisata ziarah.

Tujuan dari pengembangan cinderamata diharapkan mampu mendorong berkembangnya sektor-sektor usaha yang lain, seperti sektor jasa dan usaha kecil lainnya. Industri kecil kerajinan dan cinderamata serta makanan oleh-oleh merupakan jenis-jenis industri kecil yang mampu bersinergi dengan aktivitas wisata.

Mengenai produk cinderamata lebih menitikberatkan pada pemanfaatan limbah-limbah rumah tangga, dalam hal ini limbah kayu sudah dimanfaatkan sebagai bahan bakar di rumah-rumah tangga untuk keperluan memasak. Limbah kayu berupa serpihan biasanya dijadikan kayu bakar dan keperluan memasak, untuk itu agar lebih bermanfaat, dari potongan-potongan hasil industri kayu atau penggergajian bisa dimanfaatkan agar bisa menjadi produk cinderamata.

Produk yang dipasarkan difokuskan dalam pembuatan cinderamata yang didukung oleh aktivitas wisata. Masalah tersebut dikaitkan dengan permintaan (*demand*) dan penawaran (*supply*). Supply cinderamata dan makanan oleh-oleh berasal dari industri kecil, sedangkan demand berasal dari para konsumen.

Dalam hal ini perlu adanya inovasi bentuk dan tema, dalam hal ini produk dari cinderamata lebih mengangkat pada ciri khas daerah Panjalu agar produk yang dihasilkan bisa menjadi icon pariwisata supaya bisa lebih dikenal oleh masyarakat diluar daerah ataupun diluar kota. Serta diharapkan mampu memerankan fungsi penting bagi pengembangan ekonomi lokal.

Sedikit membahas mengenai Situ Lengkong. Daerah Wisata Ziarah Situ Lengkong itu dahulunya menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Panjalu Ciamis. Dengan adanya penemuan-penemuan sejarah itu, maka Panjalu berkembang sebagai kota daerah wisata, baik wisata alam, wisata budaya maupun sebagai wisata ziarah. Pentingnya daerah Panjalu sebagai cikal bakal kerajaan Sunda Kawali, maka Pemerintah Propinsi Jawa Barat, pada tanggal 17 Maret tahun 2004

menguukuhkan panjalu sebagai desa wisata. Makam Prabu Harian Kancana di Pulau Nusa Larang di tengah Situ Lengkong Panjalu

Situ Lengkong terletak sekitar 35 km sebelah utara kota Kabupaten Ciamis atau 15 km sebelah barat Kota Kawali, berbatasan di sebelah utara dengan wilayah Talaga Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Kuningan, suatu lingkup wilayah komunitas yang dulu dikenal sebagai pusat kerajaan Panjalu.

Temuan-temuan data kepurbakalaan, nilai- nilai sosial kultural serta jejak kesejahteraan lainnya yang kini masih terlestarikan, memberikan petunjuk tentang masa lalu kota itu. Sebagai kota kerajaan kuno yang dikenal sebagai kerajaan Soko Galuh Panjalu. Ibu kota Kerajaan itu dibangun pada areal suatu danau (situ) seluas 70 Ha, yang kini disebut Situ Lengkong, terletak disepanjang tepi utara kota Panjalu, sekarang terdapat tiga buah Nusa (pulau kecil). Pada situ tersebut yang masing- masing digunakan sebagai tempat bangunan Istana Kerajaan, Kepatihan dan staf kerajaan dan sebagai taman rekreasi. Pendiri ibu kota kerajaan adalah tokoh karismatik leluhur Panjalu bernama Borosngora Raja Panjalu islam pertama.

Wisatawan yang datang ke Panjalu pada umumnya adalah para penziarah mengunjungi Tokoh Raja Panjalu, teristimewa pemakaman Prabu Harian Kancana di Nusa Situ Lengkong (Situ Istana Kerajaan) serta danau itu sendiri yang bernuansa religius, disamping itu juga mengunjungi Museum Bumi Alit. Dimana disimpan benda-benda peninggalan bersejarah benda-benda pusaka dan benda-benda pekakas peninggalan milik Raja-raja dan Bupati Panjalu masa lalu, terutama perkakas yang disebut benda pusaka Panjalu yang berupa Pedang peninggalan Prabu Sanghyang Borosngora dan Kujang Panjalu peninggalan Aki Garahang.

Objek wisata Situ Lengkong, Panjalu bisa dikatakan sebagai paket wisata murah karena hanya perlu mengeluarkan uang sekitar Rp. 5.000 perorang untuk dapat menikmati pemandangan danau disekitar objek wisata alam tersebut

Di dalam area wisata Situ Lengkong dijual beraneka ragam produk hasil kerajinan tangan seperti tas, sandal, angklung, alat musik tradisional, dan lain sebagainya.

### **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Masalah itu akan terpecahkan setelah menjawab permasalahan-permasalahan berikut :

1. Bagaimana konsep dan proses pembuatan Cenderamata Situ Lengkong Panjalu Ciamis dari bahan limbah kayu?
2. Bagaimana deskripsi visual Cenderamata Situ Lengkong Panjalu Ciamis dari bahan limbah kayu ?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Pembuatan karya seni rupa ini bertujuan:

1. Mengetahui konsep dan proses pembuatan Cenderamata Situ Lengkong Panjalu Ciamis dari bahan limbah kayu.
2. Mengetahui deskripsi visual Cenderamata Situ Lengkong Panjalu Ciamis dari bahan limbah kayu.

### **D. Manfaat penciptaan**

Adapun sasaran yang hendak dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat bagi diri sendiri :  
Manfaat penelitian ini khususnya bagi peneliti sebagai salah satu tugas akhir dalam menyelesaikan studi di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Manfaat bagi jurusan pendidikan seni rupa :  
Melahirkan lulusan yang berkualitas di bidang seni rupa khususnya bidang kriya kayu dan juga dapat menjadi tambahan referensi data dan pemikiran bagi mahasiswa untuk perkembangan kriya kayu.
3. Manfaat bagi masyarakat :  
Mengembangkan daya apresiasi khususnya dalam seni kriya yang dilahirkan dari generasi muda.  
Bagi masyarakat khusus yang terkait dalam pengembangan UKM (Usaha Kecil Menengah) dan masyarakat luas pada umumnya dapat dijadikan

bahan pemikiran dalam pengembangan industri ekonomi kreatif yang berbasis keunggulan budaya lokal.

#### **E. Metode Penciptaan**

Metode yang digunakan untuk skripsi penciptaan ini penulis menggunakan metode penelitian secara kualitatif melalui cara observasi, wawancara dan pengumpulan data, meliputi dokumentasi serta mengkaji sejarah-sejarah daerah setempat. Melakukan pengamatan secara langsung mengunjungi daerah Wisata Panjalu serta menemui pengrajin kayu daerah setempat

Dalam metode penciptaannya, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan penulis. Pertama menentukan objek atau icon daerah setempat serta bentuk produk yang akan dibuat, selanjutnya pembuatan sketsa, pemilihan bahan limbah kayu yang akan dibuat berupa potongan-potongan kayu hasil dari penggergajian, sketsa yang telah dibuat dipindahkan kedalam media kayu, selanjutnya pembentukan pola dengan bantuan gergaji mesin *scrool saw*, proses penghalusan menggunakan gerinda dan amplas dengan teknik kering, serta pada proses finishing akhir menggunakan clear dengan bantuan *compressor* dan *spraygun*. Pada proses karya-karya dalam bentuk limbah kayu ini menggunakan teknik *assembling*, *curving* dan cor dengan menggunakan bahan resin.

Karya yang ditampilkan dalam bentuk Cinderamata dengan mengambil tema dari icon-icon daerah wisata Situ Lengkong Panjalu Ciamis.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya desain yang berjudul **”BAHAN LIMBAH KAYU SEBAGAI BAHAN CINDERAMATA SITU LENGKONG PANJALU CIAMIS”** ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN,**

Menjelaskan tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

### **2. BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

Menjelaskan tentang: Kajian Teoritik, yang menjelaskan tentang Seni Rupa, Unsur-unsur seni rupa, Kriya, Kriya Kayu, Relief, Daur ulang limbah kayu, Cenderamata, Icon ciri khas Panjalu seperti: Situ Lengkong, Kalong, Bumi alit dan Kujang Panjalu.

### **3. BAB III METODA PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN**

Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, yaitu: Ide berkarya, Kontemplasi dan Stimulasi, Proses Perancangan karya Cenderamata (Persiapan alat dan bahan), Proses Penciptaan Karya Cenderamata (Pembuatan, Tahap finishing).

### **4. BAB IV ANALISIS KARYA HASIL CIPTAAN**

Berisi analisis dan pembahasan karya yang diciptakan diantaranya membahas: analisis teknik, analisis konsep, serta analisis visual karya.

### **5. BAB V PENUTUP**

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.