

**KERAJINAN TANDUK KERBAU “BERDIKARI” DESA KEPRABON KABUPATEN KLATEN DALAM KONTEKS INDUSTRI KREATIF****Nur Asiyah Jamil<sup>✉</sup>, Eko Sugiarto**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2020

Disetujui Januari 2021

Dipublikasikan Maret 2021

*Keywords:**Aesthetics; creative industry; buffalo horns.***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji (1) Bagaimana proses produksi kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan “Berdikari” Desa Keprabon Kabupaten Klaten? (2) Bagaimana hasil kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan “Berdikari” Desa Keprabon Kabupaten Klaten? (3) Apa saja Faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi eksistensi kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan “Berdikari” dalam menghadapi tantangan industri kreatif?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Lokasi penelitian adalah di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari Desa Keprabon, Klaten. Data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi, penyajian dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hal-hal sebagai berikut: pertama, konsep inovasi terdiri dari invasi horizontal, vertikal dan geografis. Proses berkarya kerajinan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu persiapan (ide desain kerajinan), inkubasi (pemantapan ide), iluminasi (*sketching* desain) dan evaluasi (aplikasi desain kerajinan). Karya-karya di sentra kerajinan tanduk Berdikari masih belum sepenuhnya memperhatikan estetika formalist dan pemenuhan nilai inovasi. Eksistensi kerajinan tanduk kerbau dalam menghadapi tantangan industri keratif dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal. Guntur Rachmadi perlu terus meningkatkan ide dan kreativitas dalam mengkreasikan desain. Selain itu perlu adanya inovasi peralatan yang lebih modern untuk menunjang eksistensi kerajinan tanduk dalam konteks industri kreatif. Bagi pemerintah Kabupaten Klaten diharapkan dapat memberikan akses pemasaran terutama dalam penyediaan fasilitas di expo Nasional maupun Internasional.

**Abstract**

*This study was aimed at examining several questions which are (1) How is the production process of buffalo horn handicrafts at the “Berdikari” Horn Craft Center, Keprabon Village, Klaten Regency? (2) How is the result of buffalo horn handicrafts at the “Berdikari” Craft Center, Keprabon Village, Klaten Regency? (3) What are the internal and external factors that influence the existence of buffalo horn handicrafts at the “Berdikari” Horn Craft Center in facing the challenges of the creative industry? A qualitative approach was implemented in this study by using a case study. The research took place at the Tanduk Berdikari Craft Center, Keprabon Village, Klaten Regency. Observation, interviews and documentation were done to obtain the data. The data analysis was carried out by reduction, presentation and verification. Based on the research results, it can be concluded that: first, the concept of innovation is made up of horizontal, vertical and geographical innovation. The process of working on buffalo horn crafts was carried out in several stages, namely preparation (craft design ideas), incubation (stabilizing ideas), illumination (sketching designs) and evaluation (craft design applications). The works at the Berdikari craft center has not been in line with formalist aesthetics yet and achieving the value of innovation. In facing the challenges of the creative industry, the buffalo horn handicrafts is influenced by several factors which are classified into internal and external factors. Guntur Rachmadi needs to keep improving ideas and creativity in creating more unique craft designs in. In addition, there is a need for more modern equipment innovations to support the existence of horn crafts in the context of the creative industry. It is hoped that the Klaten Regency government can provide access to marketing, especially in providing facilities at National and International Expo.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

ISSN 2252-6625

## PENDAHULUAN

Seni dan budaya di Indonesia berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan manusia selaku penikmat dan pembuat karya seni. Salah satu bentuk karya seni yang berkembang di masyarakat adalah seni kerajinan yang merupakan implementasi dari seni kriya yang diproduksi secara masal. Raharjo (2011:16) menyatakan bahwa “kerajinan adalah suatu hal yang bernilai sebagai kreativitas alternatif, suatu barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa seni kerajinan adalah implementasi dari karya seni kriya yang telah diproduksi secara massal (*mass product*)”.

Kerajinan masyarakat dalam bentuk dari kekayaan kriya Nusantara (Sugiarto, dkk. 2017). Tidak hanya itu, semakin berkembangnya produk karya seni terutama kerajinan diberbagai daerah di Nusantara juga dapat dijadikan sebagai salah satu tanda majunya peradaban, pola pikir maupun tingkat kreativitas manusia (Sugiarto, 2019). Mubarat (2016 : 2) menjelaskan bahwa, “kehadiran seni kerajinan di daerah merupakan hasil dari perpaduan budaya luar dengan budaya setempat. Lebih lanjut, seni kerajinan pada dasarnya cerminan nilai budaya suatu masyarakat, di mana di dalamnya terkandung nilai sejarah, sosial dan estetik”.

Adanya sentra industri kerajinan juga turut meramaikan persaingan ekonomi kreatif dunia. Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015, kegiatan ekonomi kreatif mencakup 16 subsektor. Dari 16 subsektor yang dimaksud, termasuk di dalamnya terdapat sektor kriya atau kerajinan. Baru-baru ini, pemerintah melalui Badan Pusat Statistik (BPS 2017) mengenai Ekspor Ekonomi Kreatif menjelaskan bahwa, selama periode 2010-2016 hanya ada tujuh subsektor *ekraf* yang komoditasnya diekspor ke luar negeri yaitu film, animasi dan video, kriya, kuliner, musik, *fashion*, penerbitan dan seni rupa. Dari ketujuh subsektor tersebut, 90% lebih merupakan ekspor komoditas *fashion* dan kriya. Dari data statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa industri kerajinan melalui sentra-sentra kerajinan yang ada di Indonesia menyumbang cukup besar pendapatan perekonomian pemerintah baik pemerintah.

Pola pikir dan tingkat kreativitas manusia yang semakin berkembang memungkinkan akan terus munculnya inovasi-inovasi baru dibidang seni kerajinan baik dari segi bentuk maupun medium yang digunakan dalam pembuatan seni kerajinan. Berbicara mengenai medium pembuatan seni kerajinan, terdapat berbagai macam medium yang dapat digunakan mulai dari yang berbahan lunak

hingga yang berbahan keras. Medium sendiri merupakan bentuk tunggal dari kata media. Jika media mencakup alat, bahan dan teknik, maka medium lebih kepada pengertian bahan. Berkaitan dengan bahan, Menurut Rondhi dan Sumartono (2002: 25) “bahan adalah material yang diolah atau diubah menjadi barang yang dapat berupa karya seni atau barang lainnya”. Masing-masing medium ini juga dapat dihasilkan dari berbagai macam sumber mulai dari yang berasal dari alam hingga bahan sintetis. Bastomi, (2003: 93) menjelaskan bahwa “karakteristik bahan berperan sekali dalam perolehan hasil seni kriya yang berkualitas tinggi”. Oleh karena itu, pemahaman mengenai medium dalam pembuatan seni kriya sangat penting karena pada setiap medium memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Medium dalam pembuatan kerajinan juga tak jarang berasal dari sumber hewani seperti tanduk dan tulang.

Salah satu perajin yang mengkreasikan kerajinan dengan menggunakan medium yang berasal dari sumber hewani adalah Guntur Rachmadi. Guntur sendiri adalah pemilik Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari Desa Keprabon, Kabupaten Klaten. Sentra kerajinan ini memanfaatkan tanduk kerbau sebagai bahan utama kerajinan. Tanduk kerbau yang oleh mayoritas masyarakat dianggap tidak memiliki nilai guna maupun nilai ekonomis ternyata dapat dimanfaatkan menjadi berbagai macam bentuk kerajinan oleh sebagian masyarakat di Desa Keprabon, Klaten. Pada awalnya sebagian besar masyarakat di desa Keprabon, Klaten menekuni profesi sebagai perajin tanduk kerbau. Akan tetapi seiring perkembangan jaman, profesi ini mulai ditinggalkan oleh generasi selanjutnya sehingga mengakibatkan semakin sedikitnya pengrajin tanduk kerbau yang ada di Desa Keprabon, Klaten. Selain itu, kendala proses pemasaran juga menjadi alasan beberapa pengrajin memilih beralih ke kerajinan lain seperti payung hias dan kipas. Akan tetapi di tengah segala polemik yang ada, Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari masih tetap bertahan hingga sekarang. Pemilik Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari berpendapat bahwa berkarya kerajinan tanduk bukan hanya masalah pemenuhan kebutuhan ekonomi semata tetapi juga bagian dari pelestarian budaya atau “*nguri-nguri budaya*” yang memang sudah diwariskan sejak dulu.

Selain alasan pelestarian budaya, yang membuat sentra kerajinan tanduk milik Guntur ini masih eksis hingga saat ini adalah upayanya membuat berbagai inovasi dalam produk kerajinan yang dihasilkan. Dalam pembuatan produknya, selain mempertahankan desain-desain lama yang sudah ada, pengrajin juga menyesuaikan dengan peluang pasar seperti salah satunya dengan membuat produk kipas dan gelang. Selain terkait bentuk estetis, pada saat penulis melakukan survei awal di sentra kerajinan "Berdikari", terdapat hal yang menarik dari minat peneliti yaitu tentang proses pembuatan yang dikatakan oleh pengrajin sendiri masih dikerjakan secara manual dengan peralatan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis mencoba untuk mengkaji kerajinan tanduk, dengan menitikberatkan pada estetika bentuk dan proses produksinya serta faktor-faktor yang mempengaruhi eksistensi kerajinan tanduk kerbau dalam menghadapi tantangan industri kreatif khususnya yang dibuat oleh perajin muda bernama Guntur Rachmadi di sentra kerajinan "Berdikari" Desa Keprabon, Klaten.

## **METODE PENELITIAN**

Masalah yang diajukan dalam penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana proses dan produk kerajinan tanduk di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari Desa Keprabon Kabupaten Klaten serta faktor-faktor yang mempengaruhi eksistensinya dalam menghadapi tantangan industri kreatif. Maka, pendekatan dan jenis penelitian yang sesuai adalah kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Menurut Danial (2009 : 63) "Metode studi kasus adalah metode yang intensif dan teliti tentang pengungkapan latar belakang, status dan interaksi lingkungan terhadap individu, kelompok, institusi dan komunitas masyarakat tertentu." Melalui pendekatan ini, peneliti diharapkan mampu memperoleh informasi mendalam dan terperinci. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2016 : 77-78) bahwa "studi kasus diarahkan untuk mengkaji kondisi, kegiatan, perkembangan, maupun faktor-faktor penting yang terkait dengan kondisi atau perkembangan."

Lokasi penelitian ini berada di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari tepatnya di RT 05/RW

03, Desa Keprabon, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Sasaran penelitian ini adalah produk hasil kerajinan tanduk kerbau di sentra kerajinan Berdikari Desa Keprabon, Klaten. Data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi, penyajian dan verifikasi.

Menurut Arikunto (2013:265) "mengobservasi merupakan suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya." dapat diartikan bahwa proses mengobservasi merupakan proses perekaman data dan fakta yang ada di lapangan mulai dari keadaan sekitar hingga respon dan tindakan yang terjadi.

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan keterangan melalui proses tanya jawab kepada narasumber. Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, yaitu peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan secara sistematis sebelum melaksanakan penelitian.

Menurut Sugiyono (2016 : 240) "teknik pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumen dari seseorang." Berkaitan dengan itu, (Moleong, 2014:217) menyatakan "dokumen sendiri dapat berupa dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal dapat berupa pengumuman, memo, dan aturan. Sedangkan dokumen eksternal dapat berupa informasi yang dihasilkan oleh suatu Lembaga sosial misalnya, majalah, buletin, pernyataan, dan berita yang disiarkan oleh media massa." Dalam teknik studi dokumen, peneliti menghimpun data-data yang ada kaitannya dengan penelitian seperti profil Desa sebagai lokasi penelitian, media yang digunakan dalam membuat kerajinan, hasil kerajinan hingga bentuk estetis pada kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan Berdikari, Keprabon, Klaten.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari Terletak di Desa Keprabon, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten

Klaten, Jawa Tengah. Klaten sendiri merupakan salah satu kabupaten yang tercatat dalam wilayah administratif provinsi Jawa Tengah yang berbatasan langsung dengan provinsi Daerah Istimewa Jogjakarta. Secara geografis Kabupaten Klaten terletak diantara  $110^{\circ}30'$  sampai dengan  $110^{\circ}45'$  Bujur Timur dan  $7^{\circ}30'$  sampai dengan  $7^{\circ}45'$  Lintang Selatan dengan luas daerah adalah  $655,56 \text{ km}^2$  atau  $25,311 \text{ sq mi}$  yang terbagi dalam tiga kategori wilayah yaitu, sebelah Utara Dataran Lereng Merapi, sebelah Timur Membujur Dataran Rendah dan sebelah Selatan Pegunungan Kapur.

Kecamatan Polanharjo adalah salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Kecamatan Polanharjo memiliki luas wilayah  $23,84 \text{ km}^2$  dengan jumlah penduduk sebanyak 36.599 yang tersebar di 18 kelurahan di dalamnya termasuk Desa Keprabon dengan mayoritas masyarakat yang bekerja sebagai petani dan pengrajin.

### Proses Berkarya Kerajinan Tanduk

Dalam menciptakan karya kerajinan tanduk dan proses berkarya, peneliti memfokuskan bentuk inovasi karya dari tiga hal yaitu inovasi horizontal, inovasi vertikal dan inovasi geografis. Inovasi horizontal mengarah pada kualitas yang dihasilkan haruslah berbeda dari produk kebiasaan. Sedangkan inovasi vertikal mengarah pada kualitas bentuk serta penggunaan teknik dan bahan. Adapun inovasi geografis terkait dari letak geografis tempat kerajinan dan target pasar dimana desain yang dihasilkan harus mampu menjawab tantangan desain tempat asal kerajinan sebagai ciri khas, desain nusantara dan desain internasional. Sedangkan dari segi kreativitas perajin, terdapat empat tahapan kreativitas yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Secara umum pembuatan karya seni akan selalu dimulai pada tahap persiapan atau eksplorasi ide dan gagasan. Pada tahap ini, gagasan muncul melalui berbagai kemungkinan yang kemudian dikorelasikan dengan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh perajin. Selain faktor pengalaman, latar belakang munculnya ide dalam menciptakan desain baru pada karya kerajinan tanduk diakui Guntur Rachmadi banyak

terinspirasi dari kehidupan pribadinya maupun lingkungan sekitarnya.

Pada tahap inkubasi diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul. Kegiatan yang dilakukan oleh perajin setelah menemukan gagasan, perajin diharuskan merenungkan kembali bentuk keseluruhan pada karya yang akan dihasilkan baik dari detail maupun hiasan tambahan yang akan diberikan.

Tahap iluminasi adalah tahap dimana Guntur Rachmadi mulai menggambarkan bentuk desain yang telah dipilih beserta detail dan hiasan tambahan bagi kerajinan yang memiliki hiasan ke dalam bentuk sketsa di kertas (*sketching*). Tahap iluminasi juga merupakan tahap komunikasi terhadap hasil desain dengan orang lain, sehingga hasil karya yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi.

Tahap akhir adalah tahap verifikasi atau pengaplikasian desain menjadi karya. Dimensi dari perwujudan karya diteruskan kepada pada tahap ini, Guntur Rachmadi akan melakukan perbaikan pada desain yang telah dibuat. Kemudian mengaplikasikannya pada tanduk kerbau yang diawali mempersiapkan media berkarya.

#### 1) Persiapan Sketsa Desain

Sudah menjadi hal yang wajib pada setiap pembuatan karya seni yaitu menentukan ide atau gagasan. Hal ini masuk pada proses kreatif Guntur Rachmadi selaku perajin.

#### 2) Membersihkan Tanduk

Sebelum dibuat kerajinan, tanduk kerbau terlebih dahulu dibersihkan dari kotoran-kotoran yang masih menempel.



**Gambar 1.** Proses Pengeringan Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

3) Memotong Tanduk

Setelah tanduk kering, kemudian tanduk dipotong sesuai ukuran.



**Gambar 2.** Proses Pemotongan Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

4) Menghaluskan Tanduk

Proses ini adalah proses membuang bagian-bagian yang bergelombang dan kasar pada permukaan tanduk.



**Gambar 3.** Proses Menghaluskan Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

5) Membelah Tanduk

Kemudian tanduk yang masih berbentuk silindris perlu dibelah.



**Gambar 4.** Proses Pembelahan Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

6) Proses Pembakaran

Proses pembakaran bertujuan agar tanduk menjadi lebih lunak atau elastis sehingga tidak pecah saat melalui proses press.



**Gambar 5.** Proses Persiapan Pembakaran Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

7) Pengepres-An Tanduk

Proses pengepres-an dilakukan untuk membentuk tanduk menjadi lempengan.



**Gambar 6.** Proses Pengepres-An Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

8) Membuat Pola Pada Permukaan Tanduk

Setelah tanduk berbentuk lempengan, artinya tanduk sudah siap untuk dijadikan kerajinan dan siap dibuat pola.



**Gambar 7.** Tanduk yang Sudah Berpola  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

9) Memotong Tanduk Sesuai Pola

Selanjutnya, tanduk akan dipotong menyesuaikan dengan pola yang sudah dibuat.



**Gambar 8.** Memotong Tanduk Sesuai Pola  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

10) Menghaluskan Bagian-bagian Tepi (*Ndelingi*)

Tahap selanjutnya adalah menghaluskan bagian-bagian tepi tanduk agar tidak terdapat siku dan terlihat lebih bagus.



**Gambar 9.** Proses Ndelingi  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

11) Memotong Bagian Detail Pola Pada Tanduk

Proses ini sama dengan memotong pola hanya saja pada bagian yang lebih detail.



**Gambar 10.** Memotong Bagian Detail Pola  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

## 12) Menghaluskan (*Finishing*)

Tahap selanjutnya adalah penyempurnaan karya.



**Gambar 11.** Proses Amplas / Finishing  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Selain dari duabelas langkah pembuatan kerajinan tanduk kerbau di atas, terdapat satu proses pemberian motif ornamen pada kerajinan tanduk dengan menggunakan alat bernama Computer Numeric Control (CNC) yang dalam hal ini tidak dikerjakan di Bengkel Kerajinan Tanduk Berdikari.

## Estetika Bentuk Kerajinan Tanduk Kerabu Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari

Sebuah karya seni sendiri dikatakan memiliki nilai estetis apabila dalam membuat desain nya memperhatikan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain. Seperti pada karya-karya berikut.



**Gambar 12.** Kerajinan Kipas Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Karya pertama berbentuk kipas dari Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari ini terdiri dari beberapa komponen seperti kerangka utama, benang pengait, motif hiasan, pengait tengah serta pengait bawah dan pegangan. Pada karya ini terdapat warna hitam, coklat tua, coklat muda dan kuning. Warna hitam dan coklat merupakan warna alami tanduk. Selain warna, berdasarkan unsur nya pada bagian kipas terdapat garis lurus dan di ujung kipas terdapat garis organis. Tidak jauh beda dengan bentuk kipas, pada bagian ornamen juga terdapat garis lurus dan garis organis. Sehingga, secara keseluruhan kerajinan kipas tanduk ini

memiliki garis lurus dan garis organis. Selanjutnya terdapat bidang datar berbentuk memanjang pada bagian lempengan utama kipas dan jika disatukan, kipas akan membentuk setengah lingkaran. Kerajinan kipas tanduk juga memiliki tekstur halus pada permukaannya dan tekstur kasar pada bagian ornament kipas. Sedangkan dari segi gelap terang sangat terlihat jelas dari perpindahan warna coklat tua ke coklat muda dan juga terdapat gelap terang pada perpindahan layer kipas.

Ditinjau dari prinsip rupanya, kerajinan ini memiliki keseimbangan yang sangat simetris baik dari bentuk kipas maupun motif ornament yang digunakan. Secara proporsi, bentuk kipas antar bagian-bagiannya sebanding baik dari masing-masing layer, kipas dengan ornament, maupun antara kipas dan pegangan. Akan tetapi, pada ujung-ujung kipas terdapat beberapa bentuk yang tidak sama. Masing-masing layer pada kipas dan motif ornament disusun secara repetitif.

Dalam pembuatan kerajinan ini, perajin memilih desain yang serba simetris mengikuti bentuk kipas pada umumnya hingga ke motif ornamen kipas yang membuat kerajinan kipas ini Nampak indah dan serasi ketika dipandang. Akan tetapi pada bagian ujung kipas bentuk pola hiasan yang dibuat tidak diperhatikan dengan baik sehingga bentuknya tidak sama Antara satu dengan yang lainnya.



**Gambar 13.** Kerajinan Kipas Tanduk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Karya kedua ini terdiri dari beberapa komponen seperti gigi sisir, badan sisir dan pegangan sisir. Karya ini menggunakan garis organis di bagian badan dan pegangan sisir serta terdapat garis lurus pada bagian gigi sisir. Kerajinan sisir tanduk memiliki warna dominan hitam serta terdapat warna coklat tua, coklat muda dan aksen warna putih, memiliki bidang oval pada bagian pegangan sisir dan memiliki tekstur halus. Selain itu, terdapat juga unsur gelap terang pada gradasi warna dari coklat tua ke coklat muda.

Secara prinsip, kerajinan sisir tanduk memiliki kesatuan yang baik antar bagian dan keseimbangan yang cenderung asimetris. Sedangkan pada bagian proporsi sisir jika dilihat

dari ukuran gigi sisir, badan sisir dan pegangan sisir secara keseluruhan dapat dikatakan seimbang. Akan tetapi, terdapat beberapa bagian gigi sisir yang tidak seimbang dengan badan sisir. Terdapat irama yang cenderung repetitif pada bagian gigi Titik fokus dihasilkan dari aksen warna putih.

Bentuk kerajinan ini secara keseluruhan sudah baik. Akan tetapi pada bagian pembuatan gigi sisir kurang diperhatikan sehingga terdapat beberapa celah gigi yang terlalu menjorok ke bagian atas atau badan sisir dan menjadikannya kurang proporsional.



**Gambar 14.** Kerajinan Penjepit Rambut  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Karya dari Sentra Kerajinan Tanduk berdikari ketiga yang berbentuk penjepit rambut ini terdiri dari bagian utama, penjepit/pengait dan terdapat hiasan pada bagian tengah. Kerajinan ini, memiliki garis lurus pada bagian penjepit dan memiliki garis-garis organis pada tepi bagian utama dan pada motif ornamen yang ada. Warna pada kerajinan ini yaitu warna hitam dan coklat muda. Sedangkan dari sisi bidang, kerajinan ini memiliki bidang datar dan melengkung dengan tekstur halus dan terdapat juga sedikit aksen gelap terang pada perpindahan bidang datar ke bidang yang melengkung. Secara keseluruhan, bentuk penjepit rambut ini terbagi menjadi tiga yaitu bentuk oval pada bagian utama dan bentuk silindris pada pengait.

Dilihat dari prinsip rupa, kerajinan ini memiliki kesatuan yang baik antar bagian dan secara keseimbangan cenderung simetris. Dari segi proporsi, antar bagian memiliki proporsi atau kesebandingan yang baik. Adapun susunan perulangan cenderung repetitif. Pada kerajinan ini juga terdapat titik fokus yaitu pada bagian penjepit rambut yang terdapat motif ornamen. Jadi, selain nilai kegunaan yang diperhatikan Guntur pada kerajinan ini juga terdapat nilai keindahan yang cukup baik berdasarkan unsur dan prinsip rupa.



**Gambar 15.** Kerajinan Bingkai Kacamata  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Karya ke empat ini terdiri dari bagian penahan lensa dan tangkai. memiliki garis organis baik dari pengait lensa maupun pada bagian tangkai . Warna yang ditampilkan yaitu warna hitam dan warna coklat. Sedangkan dari sisi bidang, kerajinan ini memiliki bidang datar, memiliki tekstur nyata yang halus. Dan memiliki bentuk oval di bagian depan dan bentuk pipih pada bagian tangkai.

Dilihat dari prinsip rupa, kerajinan ini memiliki kesatuan yang baik antar bagian dan secara keseimbangan cenderung simetris, memiliki proporsi yang tidak terlalu baik terutama pada bagian penghubung tangkai dan penahan lensa, terdapat titik fokus atau bagian yang paling terlihat mendominasi yaitu pada bagian pengait lensa yang berada di bagian depan sebagai fungsi utama bingkai kacamata ini. Jadi, selain nilai kegunaan yang diperhatikan Guntur pada kerajinan ini juga terdapat nilai keindahan yang cukup baik berdasarkan unsur dan prinsip rupa. Akan tetapi, perajin kurang memerhatikan pada bagian proporsi karya.



**Gambar 16.** Kerajinan Ikan Mas Koki  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2020)

Kerajinan ke lima dari ini berbentuk ikan mas koki yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, mata ikan, mulut ikan, badan dan ekor ikan. Kerajinan ini memiliki aksen garis lurus pada sisip bawah, garis lengkung pada bagian sirip atas dan ekor serta garis organis cenderung melengkung seperti setengah lingkaran pada bagian sisik ikan. Garis yang terdapat pada sirip dan ekor menggambarkan kesan duri ikan. Dari segi pewarnaan, terdapat warna coklat tua dan coklat muda pada bagian sirip dan ekor, warna hitam dan

abu-abu pada bagian kepala ikan serta aksen warna putih pada bagian ekor. Perpindahan warna-warna ini cenderung menampilkan kesan gelap terang pada karya yaitu dari coklat tua ke coklat mudan dan dari hitam ke abu-abu. Bidang pada kerajinan ini merupakan bidang datar yang terdapat pada bagian sirip dan tanduk serta bidang lengkung pada bagian badan. Bidang lengkung pada badan kemudian disatukan membentuk oval dan terdapat juga bentuk bulat pada mata serta bentuk pipih pada sirip dan ekor. Memiliki tekstur halus pada bagian kepala mata serta tekstur kasar pada bagian sirip, ekor dan sisik.

Dilihat dari segi prinsip rupa, pada karya terdapat kesatuan yang cukup baik. Dari segi keseimbangan karya cenderung simetris pada bagian sirip dan ekor. Secara proporsi, karya ikan mas koki ini memiliki proporsi yang baik dari ukuran sirip, mata dan ekor. Akan tetapi, pada bagian badan, perut dan pangkal ekor cenderung tidak proporsional. Bentuk perut buncit pada kerajinan ikan mas koki ini masih terlalu pipih sehingga hanya nampak dari samping dan menjadikannya tidak seimbang dengan badan ketika dilihat dari sisi depan. Akibat badan yang kurang proporsional, saat disambungkan dengan pangkal ekor juga menjadi sedikit kurang pas. Selain itu, terdapat susunan garis repetitif pada bagian sirip, ekor dan sisik ikan, dan terdapat juga dominasi bentuk pada bagian sisik.

Secara keseluruhan dari unsur dan prinsip rupa, kerajinan ikan cupang yang terbuat dari tanduk ini cukup baik akan tetapi Guntur kurang memperhatikan pada sisi proporsi karya sehingga menjadikan karya ini tidak maksimal dari segi nilai estetik.

Dari segi prinsip rupa, keseimbangan pada kerajinan cenderung simetris pada bagian ornamen, proporsi yang terlihat baik dari bentuk gelang secara keseluruhan yang melingkar dengan baik maupun ukuran ornamen dengan permukaan gelang. Irama yang digunakan dalam penggambaran motif ini cenderung repetitif dan dari motif ini menghasilkan dominasi yang cukup mencolok dari sekitarnya.

Dari uraian unsur dan prinsip rupa diatas, dapat disimpulkan bahwa perajin membuat kerajinan gelang tanduk ini dengan baik terlihat

dari bentuk lingkaran gelang yang bagus dan detail-detail motif yang sangat diperhatikan. Perajin mencoba membuat daya Tarik pada gelang dengan menghadirkan motif stilisasi flora.

#### **Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Eksistensi Kerajinan Tanduk Kerbau di Sentra Kerajinan “Berdikari” dalam Menghadapi Tantangan Industri Kreatif**

Usaha bidang kerajinan menjadi salah satu sub sektor dalam industri kreatif tanah air. Ekonomi kreatif sendiri menurut Purnomo (2016 : 8) adalah “suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas.” Jadi, pada perkembangan ekonomi saat ini, industri tidak hanya bergantung pada kualitas produk dan harga. Akan tetapi diperlukan sebuah pembaharuan yang lebih kreatif dan inovatif.

Sebagai salah satu sub sektor ekonomi kreatif, kerajinan masuk dalam industri kreatif berbasis budaya. Moore (dalam Nugroho, 2019) menyatakan bahwa “Industri kreatif berbasis budaya, adalah industri yang merujuk kepada industri yang menggabungkan kreativitas, produksi dan komersialisasi sebuah konten kreatif yang dapat berupa barang maupun jasa dan bersifat budaya secara natural.” Memasuki revolusi industri 4.0, industri kreatif berbasis budaya juga tidak luput dari berbagai tantangan yang harus dihadapi. Menurut (Nugroho, 2019 : 435) “tantangan industri kreatif berbasis budaya saat ini diantaranya, adaptasi sumber daya manusia dengan kemajuan teknologi, infrastruktur industri yang masih mengedepankan modal dibanding kreativitas, perkembangan teknologi yang cepat dan permasalahan hak cipta di era industry 4.0.”

Selain permasalahan dan tantangan industri kreatif secara umum, sektor kerajinan juga memiliki tantangan yang harus dihadapi para perajin. Menurut ketua Dekranasda Jawa Barat Netty Prasetyarini (republika.co.id, 2016) “Pengembangan kerajinan membutuhkan kualitas dan kreativitas yang harus bersaing, karena produk industri kerajinan harus selalu mengacu pada trend pasar serta perilaku konsumen yang terus berkembang. Kekuatan ini yang menjadi peluang untuk menghadapi dunia internasional.”

Sesuai dengan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi eksistensi kerajinan tanduk kerbau berdikari dalam industri kreatif yang dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

## 1) Faktor Internal

### (1) Dorongan Kreatif Perajin

Kreativitas perajin erat kaitannya dengan kualitas produk yang dihasilkan. Menurut Guntur Rachmadi pada wawancara tanggal 19 Juli 2020 mengatakan bahwa, dorongan kreatif dalam dirinya selaku perajin muncul pada saat melakukan aktifitas sehari-hari di lingkungannya. Dari data penelitian yang didapat, daya kreatif perajin dari segi konsep maupun produksi kerajinan sudah cukup baik. Akan tetapi pada segi metodologi terdapat beberapa metodologi penciptaan desain kerajinan yang masih menjadi kelemahan untuk menghadapi tantangan industri kreatif terutama pada konsep inovasi geografis. Perajin masih belum sepenuhnya menciptakan desain yang dapat diterima semua elemen terutama konsumen luar negeri.

### (2) Ketersediaan Alat dan Bahan

Ketersediaan alat di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari tergolong cukup lengkap meskipun semuanya merupakan peralatan tradisional. Masing-masing karyawan memiliki peralatan sendiri dalam pembuatan kerajinan tanduk sehingga tidak mempengaruhi proses pembuatan karya. Terdapat juga inovasi alat berupa *Computer Numeric Control (CNC)* dan amplas *Sanding Pad*. Sedangkan tanduk kerbau yang digunakan untuk membuat kerajinan sendiri terdiri dari jenis tanduk kerbau biasa atau kerbau jawa dan kerbau bule.

### (3) Kualitas Produksi

Pada pembuatan kerajinan tanduk, kualitas produksi dipengaruhi oleh proses produksi. Proses yang baik akan menghasilkan produk dengan kualitas baik dan memiliki nilai estetis yang baik pula sehingga produk dapat diterima di pasaran.

Kualitas produksi masuk ke dalam inovasi horizontal dimana dijabarkan sebelumnya. Kualitas produksi menitik beratkan pada persoalan bagaimana perajin mampu menciptakan produk kerajinan yang berbeda dari yang diciptakan sebelumnya atau yang diciptakan orang lain. Dalam hal ini lebih kepada menginovasikan bentuk kerajinan baik yang bersifat fungsional praktis maupun hiasan.

### (4) Penyajian (*Packaging*)

Nilai suatu barang selain dilihat dari bentuknya juga ditinjau dari bagaimana barang tersebut disajikan sehingga dapat menarik minat

konsumen yang akan membelinya. Dalam hal ini, kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari belum memperhatikan penyajian produk dengan baik. Produk kerajinan yang ada di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari hanya di pasang di etalase yang digabungkan dengan bengkel kerajinan.

### (5) Pemahaman *Marketplace*

Mengenai lapangan pasar (*marketplace*), sebagai wirausahawan muda, Guntur Rachmadi menyadari tentang perkembangan *marketplace* yang ada di Indonesia saat ini. Akan tetapi, keterbatasan waktu yang dimiliki membuat Guntur Rachmadi belum mencoba memanfaatkan *marketplace* yang ada untuk menjual produk kerajinan dari Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari. Sejauh ini, pemasaran masih secara konvensional.

## 2) Faktor Eksternal

### (1) Lingkungan Sekitar

Lokasi Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari tepatnya di Desa Keprabon, Klaten ini merupakan lingkungan yang mayoritas penduduknya berprofesi sebagai perajin. Pada mulanya, sebelum krisis ekonomi pada tahun 1998 perajin di Desa Keprabon didominasi oleh perajin tanduk sehingga mayoritas masyarakat Desa Keprabon memiliki ketrampilan mengolah tanduk menjadi sebuah kerajinan. Guntur Rachmadi kemudian memberdayakan beberapa orang di Desa Keprabon untuk bekerja sebagai perajin di sentra Kerajinan Tanduk berdikari Miliknya. Sehingga, lingkungan sekitar sangat mendukung dari segi ketersediaan bahan maupun tenaga kerja.

### (2) Pemasaran

Di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari sendiri, pemasaran yang dilakukan oleh pemilik telah merambah pasar nasional dan internasional. Untuk pemasaran dalam negeri sendiri, mencakup daerah Jakarta, Surabaya dan Bali. Guntur Rachmadi merata-rata rata-rata penjualan di sentra kerajinan Tanduk berdikari mencapai 850 pcs/bulan yang meliputi penjualan toko pribadi, distributor lokal dan ekpor luar negeri.

### (3) Teknologi

Penggunaan teknologi di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari yang masih sangat sederhana ini menjadi salah satu alasan banyaknya pemesanan dari luar negeri yang berbentuk karya setengah jadi mengingat para perajin di luar negeri telah memiliki peralatan dan teknologi yang lebih modern. Meskipun terdapat inovasi pada penggunaan teknologi berupa mesin *Computer Numeric Control (CNC)*, tetapi perajin harus menempahkan penggerjaannya pada perajin lain dari luar daerah sehingga mengakibatkan mahalnya biaya produksi yang dikeluarkan oleh Guntur Rachmadi selaku perajin di sentra Kerajinan Tanduk Berdikari. Mahalnya biaya produksi ini menjadi salah satu alasan produk kerajinan dari Sentra Kerajinan Tanduk berdikari kalah saing dari segi harga dengan produk asal India dan China. Akan tetapi, di sisi lain penggunaan teknologi manual ini juga memberikan ciri khas khusus pada hasil kerajinan tanduk milik Guntur Rachmadi.

### (4) Tenaga Kerja

Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari sendiri memiliki lima orang tenaga pekerja yang membantu proses pembuatan kerajinan. Guntur Rachmadi sendiri mengoptimalkan sumber daya manusia di daerah desa Keprabon dengan baik. Seluruh karyawan Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari merupakan warga asli desa Keprabon yang merupakan perajin tanduk yang gulung tikar akibat kekurangan modal. Dengan demikian, kerajinan yang dihasilkan dari sentra kerajinan ini memiliki kualitas yang baik dikarenakan dikerjakan oleh para tenaga ahli di bidangnya.

## PENUTUP

Pada artikel penelitian ini berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Proses berkarya kerajinan tanduk kerbau di sentra Kerajinan tanduk Berdikari dibagi menjadi yaitu proses kreatif perajin dan proses berkarya kerajinan secara umum yang dititik beratkan pada konsep inovasi. Adapun proses kreatif perajin dibagi menjadi empat tahapan yaitu tahap persiapan atau eksplorasi ide, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap

verifikasi. Pada tahap eksplorasi, Guntur Rachmadi melakukan kegiatan mencari ide-ide desain. Selanjutnya adalah tahap inkubasi dimana Guntur Rachmadi akan mencocokkan kembali ide desain yang diperolehnya dan memikirkan segala bentuk desain hingga pada bagian yang mendetail. Selanjutnya proses iluminasi meliputi penggambaran bentuk desain yang telah dipilih beserta detail dan hiasan tambahan bagi kerajinan yang memiliki hiasan ke dalam bentuk sketsa di kertas (*sketching*). Tahap terakhir adalah tahap verifikasi yaitu perbaikan pada sketsa yang sudah dibuat sebelum mengaplikasikannya pada bahan tanduk dan disebarluaskan kepada masyarakat.

Kedua, adalah proses pembuatan kerajinan tanduk yang meliputi persiapan media, dan proses pembuatan. Setelah persiapan media, langkah selanjutnya adalah pembuatan kerajinan tanduk yang oleh perajin dibagi menjadi dua belas langkah yaitu, (1) Persiapan Sketsa, (2) pembersihan tanduk, (3) memotong tanduk sesuai ukuran, (4) menghaluskan tanduk dari tekstur aslinya, (5) membelah tanduk, (6) membakar tanduk agar lebih lentur, (7) pengepres-an tanduk untuk merubah bentuk menjadi lempengan, (8) pembuatan pola diatas lempengan tanduk, (9) memotong tanduk sesuai pola, (10) menghaluskan bagian tepi tanduk, (11) memotong bagian detail pola dan (12) mengaluskan atau finishing.

Kerajinan yang diciptakan di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari lebih mengikuti perkembangan zaman dan tidak terikat pada aturan-aturan atau pakem tertentu. Bentuk kerajinan yang diproduksi merupakan bentuk kerajinan terapan dan murni. Adapun bentuk-bentuk ornamen yang dikembangkan merupakan bentuk stilisasi dari motif tumbuhan, hewan imajinatif dan motif geometris. Pembuatan kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari tidak menggunakan warna tambahan. Secara keseluruhan, kerajinan tanduk kerbau di Sentra Kerajinan tanduk berdikari belum sepenuhnya memenuhi unsur-unsur estetika baik dari segi unsur rupa maupun prinsip rupa serta belum sepenuhnya memenuhi konsep inovasi yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan industri keratif.

Faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi eksistensi kerajinan tanduk di Sentra Kerajinan Tanduk Berdikari dalam menghadapi tantangan industri kreatif umumnya telah terlaksana dengan baik sehingga dapat menguatkan dalam persaingan industri kreatif terkecuali pada faktor pengemasan, pemanfaatan *marketplace*, penggunaan teknologi dan kreatifitas perajin dalam segi inovasi.

Saran yang diajukan peneliti adalah Guntur Rachmadi perlu terus meningkatkan ide dan kreativitas dalam mengkreasikan desain kerajinan agar lebih unik dan menarik perhatian masyarakat dan perlu adanya inovasi peralatan yang lebih modern untuk menunjang eksistensi kerajinan tanduk dalam konteks industri kreatif. Bagi pemerintah Kabupaten Klaten diharapkan dapat memberikan akses pemasaran terutama dalam penyediaan fasilitas di event-event expo Nasional maupun Internasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Badan Pusat Statistik 2017. *Eksport Ekonomi Kreatif 2010-2016*. Katalog no.8202033. BPS. Jakarta
- Bastomi Suwadji. 2003. *Seni Kriya Seni*. Semarang : UNNES Press.
- Danial dan Wasriah. 2009. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mubarat Husni. 2016. “Kajian Bentuk Dan Fungsi Seni Kerajinan Lakuer Tepak Sirih
- Nugroho, Munajat Tri. 2019. *Industri Kreatif Berbasis Budayapeluang Dan Tantangan Di Era Industry4.0*. *Prosiding Seminar Nasional IENACO*. Surakarta : 2019. Hal. 430-436
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif
- Raharjo, Timbul. 2011. *Seni Kriya dan Kerajinan*. Yogyakarta : Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Republika News. (12 Februari 2016) online. <https://republika.co.id/berita/o2ebzj359/ini-tantangan-kerajinan-tangan-indonesia-menyambut-mea>. Diakses pada tanggal 3 September 2020 pukul 11:46
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. *Paparan Perkuliahuan Mahasiswa : Tinjauan Seni Rupa I*. Semarang : UNNES Press
- Sugiarto, Eko. 2019. *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKiS.
- Sugiarto, Eko, et al. 2017. “The Art Education Construction of Woven Craft Society in Kudus Regency.” *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, vol. 17, no. 1.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya