

DIVERSIVIKASI DESAIN GUNA MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS PENGERAJIN LIMBAH DRUM BEKAS

IM Rajendra ¹, IK Suherman ², NK Dessy Hariyanti ³,
IM Sudana ⁴, IGN Suta Waisnawa ⁵, IA Dwita Krisna Ari ⁶
¹²⁴⁵ Teknik Mesin, Politeknik Negeri Bali

³ Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bali

⁶ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia - Denpasar

e-mail: maderajendra@pnb.ac.id

Executive Summary

Drum craft is one of the artworks that was born from the creative process using used oil drums. The existence of this handicraft industry began ogled by foreign tourists. This handicraft industry is centered in Tegalalang village of Gianyar regency, Bali. Artwork products produced by artisans in the form of wall ornaments with varied motifs such as flowers, mirror glass frames, various types of animal motifs, the art of robot-shaped installation of drum plates and used vehicle parts. However, the number and variety of product design is still limited. The designs are still fixed on raw forms with rough craftsmanship techniques, this can be seen in the results of cutting, welding and varians forms that are less varied so that the products have not experienced any significant renewal so that productivity is still low.

By the PPM (Community Empowerment Program) is aimed at encouraging productivity by providing appropriate training needs, including diversified design training, brainstorming new ideas, introducing nirmana products, welding and chrome training.

The result of this program has been able to increase the variety of products by giving 2 (two) innovative new products with better quality, so the productivity measured from the number of product types can be said to have increased.

Keywords: Handicrafts, Used Drums, Design Diversified

Ringkasan Eksekutif

Salah satu produk karya seni yang lahir melalui sebuah proses kreatif adalah kerajinan berbahan dasar drum bekas pelumas yang keberadaannya saat ini mulai dilirik oleh wisatawan mancanegara. Kerajinan ini berpusat di Desa Tegalalang, Kabupaten Gianyar. Produk karya seni yang dihasilkan oleh pengerajin ini berupa hiasan dinding dengan motif yang bervariasi, seperti: bentuk bunga, frame kaca cermin, berbagai jenis motif satwa, seni instalasi berbentuk robot dari plat drum dan suku cadang kendaraan bekas. Akan tetapi, produk karya seni berupa *handy craft* ini dari segi jumlah dan varian desainnya masih terbatas. Desain yang diproduksi masih terpaku pada bentuk-bentuk baku dengan teknik pengerjaan yang masih kasar. Hal ini dapat dilihat pada hasil pemotongan, pengelasan dan permainan bentuk yang kurang bervariasi, sehingga produk-produk yang dihasilkan oleh pengerajin belum terlihat adanya pembaharuan yang signifikan dan produktivitasnya masih rendah.

Melalui PPM (Program Pemberdayaan Masyarakat) diupayakan mendorong produktivitas dengan memberikan pelatihan-pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan, di antaranya: pelatihan diversifikasi desain, *brainstorming* ide-ide baru, pengenalan produk nirmana, pelatihan pengelasan, dan *chrome*.

Hasil pelatihan ini telah mampu menambah ragam produk dengan melahirkan 2 (dua) produk baru yang inovatif dengan kualitas semakin baik, sehingga produktivitas diukur dari jumlah jenis produk dapat dikatakan telah meningkat.

Kata kunci: Kerajinan, Drum bekas, Diversifikasi desain

A. Pendahuluan

Esensi dari sebuah karya seni adalah kreativitas, karena dalam seni kreatif yang dibutuhkan bukan penyeragaman, standarisasi dan penyamaan perspektif melainkan keluwesan berpikir, keberanian dan kemauan untuk mencari sesuatu yang khas, unik, khusus dan istimewa guna menawarkan kebaruan penyegaran dan inovasi. Maka dari itu seni juga dapat pula dikatakan sebagai media untuk menghadirkan suatu konsep atau rasa imajinasi dan gagasan tentang suatu yang menarik dengan cara yang luar biasa.

Kreativitas lahir dari berbagai ide yang kemudian dirangkai secara spesifik untuk memenuhi suatu kebutuhan manusia dalam hal ini adalah kebutuhan akan sebuah produk seni. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.^[1]

Tanpa adanya suatu kebaruan atau daya kreativitas, sebuah produk seni akan menjadi sesuatu yang membosankan dan tidak layak lagi disebut sebagai seni. Esensi dari sebuah karya seni adalah kreativitas itu sendiri. Jika sebuah karya seni yang dihasilkan hanyalah sebuah repetisi yang statis dan berulang, karya seni tersebut akan ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya.

Guna mewujudkan kreativitas tersebut selain dibutuhkan kemampuan di bidang seni juga dibutuhkan kemampuan dalam teknik produksi. Apalagi produk seni tersebut dibuat dari bahan-bahan yang membutuhkan peralatan khusus dalam pembuatannya. Produk seni patung atau sejenisnya tidak hanya terbuat dari bahan kayu atau bahan-bahan alami lainnya. Saat ini banyak ditemui patung terbuat dari logam dengan menggunakan alat-alat mekanik dalam proses pembuatannya.

Salah satu produk karya seni yang lahir melalui sebuah proses kreatif adalah kerajinan berbahan dasar drum bekas pelumas yang keberadaannya saat ini mulai dilirik oleh wisatawan mancanegara. Kerajinan ini berpusat di Desa Tegalalang, Kabupaten Gianyar. Salah satu pengerajin yang memproduksi kerajinan ini adalah Bengkel Mira Ferro Perkasa dan Bengkel Budiana Art. Produk karya seni yang dihasilkan oleh pengerajin ini berupa hiasan dinding (*wall decor art*) dengan motif yang bervariasi, seperti: bentuk bunga, frame kaca cermin, (*wall decor*) jenis motif satwa, seni instalasi berbentuk robot dari plat drum dan suku cadang kendaraan bekas dan sebagainya. Akan tetapi, hasil produk karya seni berupa *handy craft* ini dari segi jumlah dan varian desainnya masih terbatas. Desain yang diproduksi masih terpaku pada bentuk-bentuk baku dengan teknik pengerjaan yang masih kasar. Hal ini dapat dilihat pada hasil pemotongan, pengelasan dan permainan bentuk yang kurang bervariasi sehingga produk-produk yang dihasilkan oleh pengerajin belum terlihat adanya pembaharuan yang signifikan.

Dampak kurangnya variasi desain produk berimplikasi pada order yang sedikit, sehingga produktivitas pengerajin masih rendah. Melalui PPM (Program Pemberdayaan Masyarakat) perlu dicarikan solusi agar permasalahan dapat terpecahkan dan mampu meningkatkan produktivitas untuk kemajuan usahanya.

B. Sumber Inspirasi

Berdasarkan analisis situasi pada pendahuluan di atas, maka permasalahan yang menjadi sumber inspirasi adalah:

1. Kreativitas pengerajin dalam menghasilkan produk seni masih lemah. Hal ini dapat dilihat dari minimnya variasi desain produk dan ide-ide pengembangan produk masih minim sehingga menghambat proses kreativitas pengerajin untuk menghasilkan produk-produk seni yang baru, unik, dan inovatif. Inspirasi yang muncul adalah cara meningkatkan daya kreativitas pengerajin, sehingga nantinya mampu menciptakan diversifikasi produk baru yang

unik, kreatif dan inovatif secara berkesinambungan.

2. Pemahaman dan keterampilan pengerajin dalam hal teknis pengerjaan produk berbahan dasar drum bekas masih kurang. Kondisi ini mengakibatkan proses pengerjaan kurang efektif dan efisien yang berdampak terhadap lemahnya produktivitas. Kondisi tersebut menjadi inspirasi dalam PPM yakni bagaimana meningkatkan produktivitas sehingga keberadaan usahanya semakin maju dan mampu meningkatkan kesejahteraan pengerajin.

C. Metode

Berdasarkan analisis di atas maka perlu dicarikan solusi dalam bentuk kegiatan dengan fokus meningkatkan kemampuan pengerajin di bidang diversifikasi desain dan keterampilan menggunakan peralatan produksi, dan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas usahanya. Agar kegiatan PPM berjalan efektif dan tepat sasaran dibutuhkan perencanaan yang mempertimbangkan kemampuan dan ketersediaan sumber daya dengan pendekatan-pendekatan yang rasional. Adapun solusi dan metode yang diambil untuk mengatasi permasalahan dengan pendekatan yang rasional, ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Solusi dan metode dalam mengatasi masalah untuk mencapai tujuan dalam PPM

No.	Masalah	Solusi IPTEKS	Pendekatan/metode	Tujuan/Sasaran
1.	Kreativitas pengerajin dalam menghasilkan produk seni masih lemah	Mengembangkan desain produk berbahan drum bekas yang lebih inovatif dan kreatif dan diversifikasi produk dengan penggunaan bahan komponen bekas lainnya	1. Workshop dan <i>brainstorming</i> diversifikasi desain produk 2. Pengenalan dan pelatihan membuat produk nirmana	- Bertamnbahnya ragam produk - Kualitas produk semakin baik dan inovatif - Meningkatkan produktivitas
2.	Pemahaman dan keterampilan pengerajin dalam hal teknis pengerjaan produk masih kurang	Meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengerajin di bidang teknik produksi	3. Pelatihan pengelasan menggunakan Las Argon 4. Pengenalan teknik chrome sederhana	

Pendekatan atau metode yang digunakan dalam rangka memecahkan permasalahan yang dialami pengerajin tersebut telah melalui pertimbangan dan diskusi. Pertimbangan tersebut terdiri dari faktor internal yaitu kemampuan pengerajin dalam hal keterampilan, pembiayaan, ketersediaan sarana pra sarana, dan inisiatif. Faktor eksternal yakni terbatasnya bantuan program, akses informasi pelatihan, dan kepakaran tim inisiasi. Pendekatan dan metode yang dipilih adalah:

1. Workshop dan *brainstorming* diversifikasi desain produk
Workshop ini didesain bertujuan untuk meningkatkan daya kreativitas pengerajin, karena tingkat kreativitas menjadi ukuran kuantitas produk yang dihasilkan. Menurut Rhodes, definisi kreativitas dirumuskan dalam *Four P's of Creativity* yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan dorongan (*press*). Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang untuk berbuat kreatif, yaitu kemauan dari dalam (motivasi intrinsik) dan kemauan yang disebabkan karena dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik).^[2] Motivasi intrinsik adalah kemauan yang tumbuh karena kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan

pengalaman tanpa paksaan dari orang lain. Motivasi ini menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas, karena dilakukan atas kesadaran sendiri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi berasal dari berbagai sumber seperti penghargaan, ketersediaan sarana prasarana serta pendidikan dan pelatihan.

Usaha untuk menciptakan sebuah desain yang baik memerlukan sebuah proses. Proses ini disebut dengan proses kreatif. Proses kreatif memerlukan berbagai macam persiapan, salah satunya adalah observasi. Observasi yaitu kegiatan mengamati sesuatu, seperti: mengamati seseorang, situasi, dan tempat secara seksama dan cermat sampai menemukan intisari dari sebuah masalah.^[1] Pengamatan ini bertujuan untuk menemukan intisari dalam sebuah makna karya seni yang dihasilkan. Tahapan yang kedua setelah dilakukan pengamatan adalah *brainstorming* merupakan cara untuk mengemukakan pendapat dengan pendekatan imajinatif dan liar, dimana tidak ada ide yang sudah terstruktur atau terpola, tetapi bisa inovatif dan menghasilkan sebuah gagasan-gagasan baru yang tidak biasa.

2. Pengenalan ragam desain produk berbahan komponen besi bekas lainnya
Saat ini banyak ditemukan produk unik yang disebut Nirmana yakni konsep desain abstrak dari bahan bekas. Konsep Nirmana ini sedang diminati banyak orang karena produknya unik tidak tipikal atau tidak ada yang sama antara satu dan yang lainnya walaupun sejenis. Ini disebabkan bahan yang digunakan merupakan limbah dan proses membuatnya membutuhkan daya imajinasi yang tinggi.
3. Pelatihan pengelasan menggunakan Las TIG (Las Argon)
Pelatihan pengelasan dipilih sebagai salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengerajin dalam membuat produk-produk kerajinan agar kualitasnya semakin baik. Pengerajin baru menguasai teknik mengelas menggunakan las listrik di mana kelemahan las tersebut yakni menghasilkan kampuh las yang besar dan kasar padahal untuk produk berdimensi kecil dibutuhkan las dengan kampuh kecil dan permukaan yang halus sehingga penguasaan mengelas menggunakan Las TIG sangat dibutuhkan.
4. Pengenalan teknik *chrome* sederhana
Pelatihan teknik *chrome* menjadi pilihan untuk dilaksanakan mengingat produk baru yang akan digarap lebih mengedepankan aspek kerapian dan kehalusan. Untuk itu perlu difinishing secara khusus dengan melapisi permukaan menggunakan krom. Atas dasar itu pengerajin diarahkan untuk mengikuti studi banding dan pelatihan tentang teknik dasar *chrome*.

D. Karya Unggulan

Hasil pelaksanaan kegiatan atau luarannya berupa pelatihan-pelatihan, sedangkan yang menjadi sasaran utamanya adalah *outcome* yang akan dirasakan perubahannya oleh pengerajin. Proses pelaksanaan dan hasilnya sebagai berikut:

1. Workshop diversifikasi desain produk menghadirkan beberapa pakar akademisi di bidang desain visual dan para pengerajin yang bergelut di usaha sejenis. Pengetahuan para pakar tentang filosofi seni dan desain disampaikan untuk menjadi tambahan wawasan dan tuntunan bagi pengerajin dalam berfikir kreatif dalam mengembangkan desain produknya. Hasil pelatihan ini menggambarkan bahwa kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh para pengerajin untuk menemukan, mencipta, dan merancang ulang serta memadukan ke dalam komposisi karya seni, masih kurang dan perlu diasah terus agar daya kreativitas menjadi meningkat sehingga produk-produk karya seni yang dihasilkan bersifat beragam. Dampak kurangnya daya kreativitas terlihat dari munculnya pertanyaan tentang permasalahan yang dihadapi, dan setelah melalui diskusi terbuka serta tuntunan para pakar maka dapat dicarikan

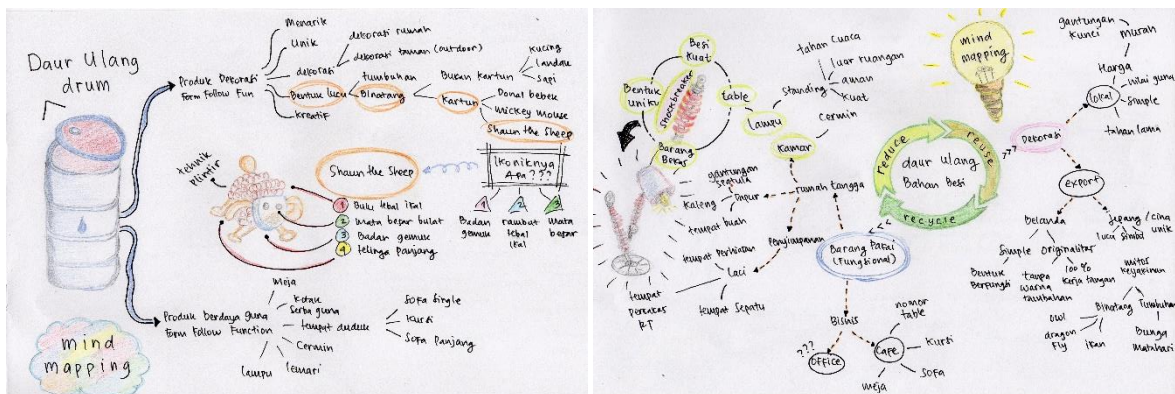
solusinya.



Gambar 1. Pelatihan diversifikasi desain produk

Pendekatan lain yang dilakukan adalah melalui *brainstorming* yaitu merupakan cara untuk mengemukakan pendapat dengan pendekatan imajinatif dan bebas, dimana tidak ada ide yang sudah terstruktur atau terpola, tetapi mampu menghasilkan gagasan-gagasan baru yang inovatif dan tidak biasa. Terdapat 2 macam *brainstorming*, yaitu: 1) *Self-Brainstorming* secara individu mencoba untuk menuliskan atau merekam banyak ide yang terus muncul dari isi kepalanya. 2) *Team-Brainstorming* menggabungkan satu ide dengan kelompok-kelompok ide lainnya dan biasanya untuk kebutuhan aturan

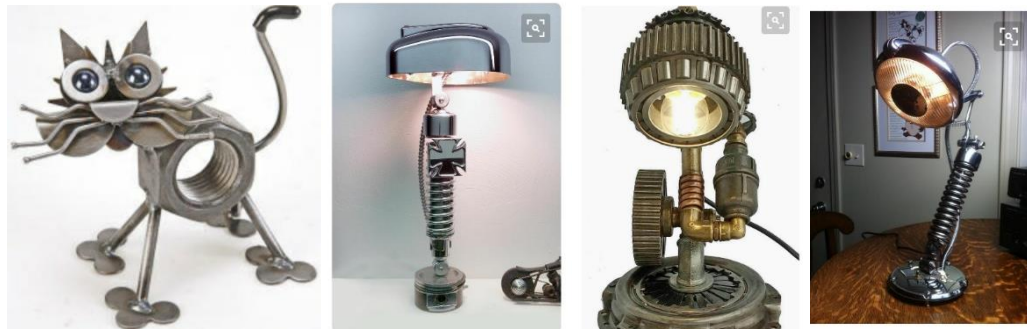
formal, agar dapat bekerja dengan lancar. Pengelompokan ide dapat kita lakukan setelah kita membuat skema *brainstorming*, beberapa ide yang dipandang serupa atau yang dapat dikategorikan serupa. Pengelompokan tersebut dilakukan dengan cara memberikan lingkaran warna pada ide-ide yang sekiranya dapat kita kategorikan kemudian kategori-kategori ini menjadi segmentasi yang dapat membantu proses analisis berikutnya. Hasil analisis kemudian memunculkan ide kreatif membuat lampu belajar dari bahan drum bekas dipadukan dengan komponen bekas kendaraan.



Gambar 2. Hasil *team-brainstorming* berupa mind mapping

2. Pengenalan ragam desain produk berbahan komponen besi bekas lainnya, dikemas dalam pelatihan. Pengerajin diajari mengembangkan daya imajinasi agar mampu menuangkan ide atau desain pada saat melihat limbah yang ada. Juga diberikan contoh-contoh desain produk nirmana yang ada dan memodifikasi serta mengembangkan sesuai kemampuan pengerajin. Pelatihan ini diharapkan mampu membuka wahana dan imajinasi pengerajin untuk bisa membuat produk dari bahan komponen-komponen bekas kendaraan. Hal ini bertujuan agar pengerajin tidak hanya mampu membuat kerajinan dari drum bekas, namun juga memanfaatkan komponen bekas menjadi barang seni bernilai tinggi yang mana produk tersebut sedang diminati banyak orang sebagai souvenir. Agar pengetahuan akan ragam produk nirmana semakin banyak, pengerajin harus sering mengeksplorasi informasi di

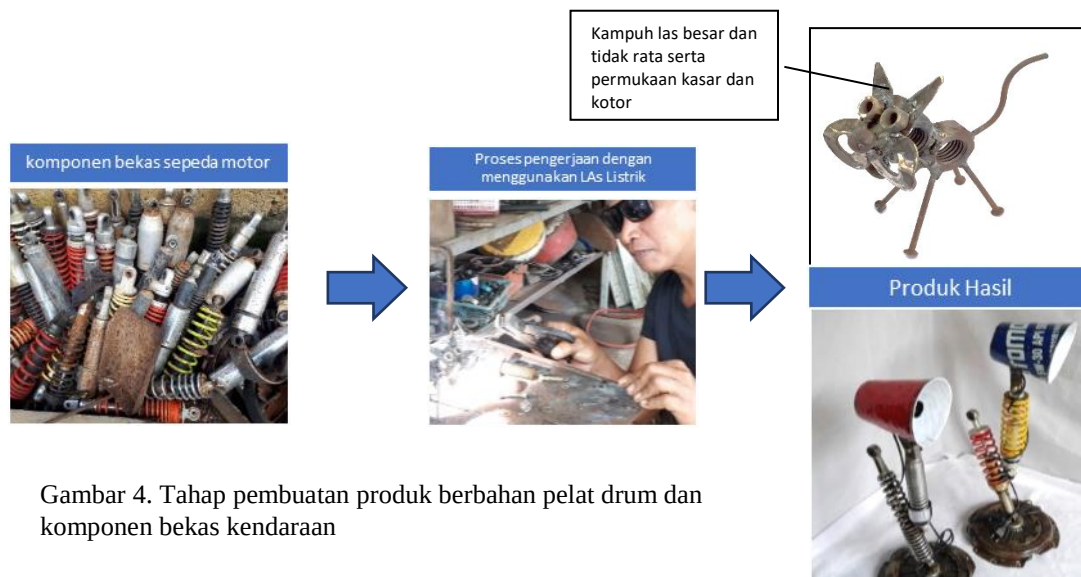
internet. Untuk itu telah diberikan bantuan perangkat Laptop beserta Modem sebagai akses internet.



Gambar 3. Contoh produk nirmana berbahan komponen besi bekas kendaraan

Sumber : <https://www.pinterest.com>

Belajar dari contoh-contoh tersebut pengerajin diarahkan untuk mencoba membuat produk baru yakni lampu belajar, sesuai dengan hasil *brainstorming* sebelumnya. Tahap pertama yang dilakukan adalah survei bahan baku yang dibutuhkan yakni komponen bekas kendaraan (*Shock breaker* sepeda motor). Barang bekas tersebut banyak tersedia di pasar barang bekas (pasar loak) sehingga tidak ada kesulitan dalam mencarinya, bahkan harganya relatif murah karena barang tersebut merupakan limbah.



Gambar 4. Tahap pembuatan produk berbahan pelat drum dan komponen bekas kendaraan

3. Pelatihan pengelasan menggunakan Las TIG (Las Argon), dilakukan dengan pertimbangan bahwa selain kemampuan desain dan seni untuk menghasilkan produk berkualitas juga dibutuhkan kemampuan teknik mengelas. Selama ini pengerajin sudah mampu menggunakan las listrik sebagai alat utama yang dibutuhkan dalam membuat produk drum namun saat mengaplikasi las listrik untuk produk baru ternyata hasilnya belum memuaskan. Hasil pengelasan masih terdapat bercak-bercak kampuh las yang besar dan tidak rata, yang merupakan tipikal dari las listrik. Hal ini menyebabkan kualitas produk kurang baik. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan pengerajin dibidang mengelas dengan memberi pelatihan pengelasan TIG (Tungsten Inert Gas) atau las argon,

karena las argon menghasilkan kampuh dengan permukaan yang halus dan rata serta kecil sehingga sesuai untuk produk-produk yang berdimensi kecil. Pelatihan ini dilaksanakan dengan sistem pendampingan oleh anggota tim yang kompeten di bidang las. Mengingat keterbatasan sarana maka pada PPM 2017 ini tim menyediakan peralatan Las TIG beserta kelengkapannya. Pendampingan dilaksanakan dengan cara praktek langsung membuat beberapa contoh produk. Hasil yang dicapai dengan pelatihan dan pendampingan ini terlihat peningkatan kemampuan mengelas khususnya menggunakan las argon. Produk yang dihasilkan juga lebih bagus, permukaan kampuh las terlihat halus dan rapi.



Gambar 5. Latihan menggunakan las argon, dan hasilnya terlihat lebih baik

4. Pengenalan teknik *chrome* sederhana, diberikan kepada pengerajin untuk memantapkan pengetahuan dan keterampilan pengerajin. Kegiatan dibuat dalam bentuk pelatihan dan studi banding tentang teknik dasar *chrome* yang terdiri dari tahapan-tahapan dari penyiapan produk sampai selesai. Pelatihan dan studi banding diarahkan ke salah satu usaha *chrome* yakni KCM *Chrome* yang berlokasi di daerah Padang Sambian Kelod, Denpasar. Materi pelatihan diberikan oleh pemilik usaha dan didampingi oleh tim. Hasil yang didapat dari pelatihan ini



Gambar 6. pelatihan proses krom di KCM *Chrome* dan contoh produk yang dihasilkan

diantaranya pengerajin mengetahui teknik dan tahapan proses krom, bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam membuka usaha *chrome*, dan biaya pelapisan untuk beberapa kategori produk. Dalam kegiatan tersebut juga terjalin kerjasama antara pengerajin dan pemilik usaha krom. Produk setengah jadi yang dihasilkan oleh pengerajin nantinya akan dipalisi krom di KCM *Chrome* dengan biaya yang cukup bersaing sehingga nilai jual produk mampu bersaing.

E. Ulasan Karya

Kemampuan kreativitas dimiliki oleh setiap manusia untuk menemukan, mencipta, dan merancang ulang serta memadukan ke dalam komposisi karya seni yang tentu saja didukung oleh kemampuan terampil untuk dapat menghasilkan suatu benda atau produk karya seni. Kurang diasahnya kreativitas menyebabkan daya kreativitas seseorang menjadi rendah sehingga produk-produk karya seni yang dihasilkan bersifat monoton tanpa adanya sisi pembaharuan dan inovasi,

hal ini dapat dilihat pada hasil produk karya seni yang dihasilkan oleh pengerajin drum bekas yang berlokasi di Tegalalang, Gianyar.

Rendahnya daya kreativitas dapat ditingkatkan dengan jalan memberikan pengerajin pelatihan dan *brainstorming* untuk menemukan ide-ide baru dalam berkarya. Tahapan *brainstorming* ini dimulai dari pengamatan atau observasi terhadap segala sesuatu yg ada di sekitar lingkungan dengan seksama untuk mempelajarinya secara lebih cermat sampai ke detail-detailnya. Pengamatan menjadi penting untuk dilakukan karena tindakan kreatif kadang bermula dari melihat hal-hal yang biasa, lumrah dan tadinya bukan apa-apa dapat dirubah menjadi sesuatu yang luar biasa saat kita melihatnya dengan suatu cara yang lain dan berbeda dari biasanya, sehingga menjadi sesuatu yang baru. Temuan atas hal-hal baru yang kreatif bukan terletak pada pencarian sesuatu yang benar-benar baru melainkan pada bagaimana memiliki cara pandang yang baru terhadap segala realitas yang ada.

Tahapan pelatihan yang telah diberikan kepada pengerajin bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dimulai dari observasi terhadap segala hal yang ada di lingkungan. Hasil observasi tersebut dirumuskan melalui metode *brainstorming* dengan jalan pemetaan pikiran atau *mind mapping* untuk menentukan ide yang nantinya akan menjadi prinsip dasar yang paling penting dalam pembentukan sebuah karya seni.

Proses pemetaan pikiran dilakukan dengan jalan menuliskan segala sesuatu yang ada di pikiran secara imajinatif sampai ditentukan sebuah ide dan konsep. Selanjutnya mulai berpikir secara tertutup dan terstruktur hanya mengacu kepada ide dan konsep dengan mengabaikan sesuatu yang tidak memiliki relevansi terhadap ide dan konsep yang sudah ditentukan. Ide yang telah didapat kemudian dituangkan secara tertulis dan digambar disebut dengan konsep atau bisa juga disebut dengan desain mentah (*raw design*). Setelah menentukan konsep sebuah desain, pengerajin harus mulai mengotakkan pikiran hanya kepada yang sudah dirumuskan oleh konsep berkarya tersebut agar proses mendesain tidak lepas dari konsep dan kerangka berpikir yang sudah ditentukan untuk menciptakan sebuah bentuk bermakna (*significant form*).

Dari proses pemetaan pikiran di atas maka ditemukan ide pembuatan produk seni dengan jalan *mind mapping* memetakan sesuatu yang terkait dengan ide, menggali konsep dan hal-hal yang ikonik terkait dengan ide yang akan diwujudkan. Dengan jalan pemetaan pikiran ini membuat segala sesuatu di luar konsep berkarya dapat diabaikan, sehingga mampu mewujudkan sebuah bentuk yang bermakna dan mampu membangkitkan pengalaman estetis bagi penikmat karya seni tersebut.

Setelah dilakukan pemetaan pikiran, proses kreatif dalam berkarya dimulai dengan mengacu kepada ide-ide dan konsep yang sudah ditetapkan. Setiap proses kreatif memiliki ciri khasnya masing-masing. Hal ini dipengaruhi oleh kepekaan estetis dan kepribadian si seniman, cara mengubah fantasi dan keinginan bawah sadarnya menjadi objek-objek yang dikenal dan sebagian dari kita menikmatinya karena mempunyai fantasi dan keinginan yang sama tetapi tidak memiliki keterampilan yang memungkinkan kita untuk mengekspresikannya secara terbuka. Mengasah kepekaan estetis seniman dapat dilakukan dengan jalan pengamatan terhadap suatu obyek secara mendalam sehingga objek tersebut akan menjadi pengalaman empiriknya kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya seni.

Ide dan konsep yang sudah ditetapkan digunakan sebagai acuan untuk menciptakan sebuah bentuk bermakna yang mampu membangkitkan emosi estetis penikmat karya seni (konsumen) maka ada tiga tingkatan basis aktivitas estetis yang harus diperhatikan. Pertama, pengamatan terhadap kualitas material terkait dengan warna dan nilai-nilai fisik lainnya yang akan digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, penyeleksian terhadap kualitas material diperlukan guna memastikan hasil produk karya seni memiliki kualitas yang baik. Kedua adalah penyusunan dan

pengorganisasian hasil pengamatan dengan memerhatikan struktur seni atau tata susun seni yang mengacu kepada bentuk visual yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Penyusunan unsur-unsur rupa ini memerlukan hukum atau asas penyusunan untuk menghindari kemonotonan atau *chaos* (kekacau balauan). Struktur desain atau struktur rupa yang dimaksud meliputi: unsur desain, prinsip desain, dan asas desain. Unsur-unsur seni rupa di atas harus diperhatikan guna menghasilkan sebuah karya seni yang mampu membangkitkan pengalaman estetis penikmat karya seni, sehingga mendorong timbulnya daya beli terhadap produk karya seni tersebut.

F. Penutup

Produktivitas pengerajin drum bekas di Tegalalang Gianyar masih rendah terlihat dari jumlah jenis produk yang terbatas dan monoton. Upaya yang telah dilakukan kepada pengerajin untuk meningkatkan daya kreativitas melalui PPM (Program Pemberdayaan Masyarakat) terdiri dari beberapa pelatihan yang diharapkan mampu mendorong produktivitas. Kreativitas yang dimaksud adalah kreativitas berkelanjutan yang bermakna bahwa ide untuk membuat desain produk baru terus muncul, bahkan pengerajin diharapkan terus menggali ide-ide baru dengan meramu informasi yang ada di sekitarnya maupun dari sumber-sumber lain seperti internet. Hasil dari pelatihan ini telah mampu menambah ragam produk dengan melahirkan 2 (dua) produk baru yang inovatif dengan kualitas semakin baik, sehingga produktivitas diukur dari jumlah jenis produk dapat dikatakan telah meningkat.

G. Daftar Pustaka

- [1] Marianto Dwi. *Art & Levitation*, Yogyakarta : Pohon Cahaya, 2015
- [2] Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- [3] Dharsono. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sain, 2007
- [4] Eaton Marcia Muelder,. *Persoalan – Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta : Salemba Utama. 2010
- [5] Gumelar M.S,. *Art & Design Principles*. Yogyakarta : Deeppublish. 2013

H. Ucapan Terima Kasih

Melalui tulisan ini kami mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada P3M Politeknik Negeri Bali yang telah memfasilitasi kegiatan dan memberikan hibah pendanaan melalui DIPA PNB . Demikian juga kepada Mira Ferro Perkasa dan Budiana Art yang telah memberikan tempat dan fasilitas untuk pelaksanaan program PPM serta mengikuti semua pelatihan dari awal hingga program berakhir, sehingga program yang dilaksanakan dapat berjalan efektif dan bermanfaat bagi pengerajin.