

Penggunaan Istilah Lokal Perajin pada Proses Penyamaan Imagery dalam Kolaborasi Perajin dan Desainer: Sebuah Kajian Literatur

Dinar Pratiwi Aulia, Arianti Ayu Puspita, SettingsPrananda Luffiansyah Malasan

Desain Produk, Institut Teknologi Bandung

dinarpratiwia@gmail.com, ariantiayup@gmail.com, pranandaluffiansyah@gmail.com

Page | 267

ABSTRACT

One strategy for developing the craft and design sector in Indonesia involves collaborating designers with craftspeople. This collaboration is not just about engaging participants and knowledge from the design domain, but also from the local craftsmanship domain. This is due to the different knowledge and traditional values held by crafters and designers that can influence the collaboration process. This difference can be seen in the use of local terms by craftspeople such as tools, materials, and techniques. This paper uses a literature review method by collecting previous studies through Scopus and Elicit, a scientific publication database website. Studying from various books and articles about language, culture, crafts, and design process, the authors conclude that the use of certain language and terms could bridge mental imagery, represent the knowledge, traditional values, and identity of designers or individuals that could influence a design process. Therefore, understanding local language and vocabulary in crafts is crucial for an effective collaboration between craftspeople and designers. This paper serves as a basis for further research in examining the use of local craftsmanship terms in collaborations between craftspeople and designers. Additionally, this paper also inspires authors to preserve and revitalize the traditional values of local crafts, namely by creating a repository of local craft terms. It is hoped that this paper could provide insight for designers regarding the importance of using specific language and terms and understanding the traditional values of craftspeople for a sustainable craft and design collaboration process.

Keywords: craft and design, local crafts, language, local terms, craftspeople

ABSTRAK

Salah satu strategi untuk mengembangkan sektor kerajinan dan desain di Indonesia dilakukan dengan mengkolaborasi desainer dan perajin. Proses kolaborasi ini tidak hanya dengan melibatkan peserta dan pengetahuan dari domain desain, tetapi juga dari domain kerajinan lokal. Hal ini dilakukan karena adanya perbedaan pengetahuan dan nilai tradisi yang dimiliki oleh perajin dan desainer yang dapat memengaruhi proses kolaborasi. Perbedaan ini terlihat dalam penggunaan istilah lokal oleh perajin seperti pada alat, material, dan teknik kerajinannya. Artikel ini menggunakan metode kajian literatur dengan mengumpulkan penelitian-penelitian terdahulu melalui laman basis data publikasi ilmiah berupa Scopus dan Elicit. Dari berbagai buku dan artikel mengenai bahasa, budaya, kerajinan, dan proses desain yang dikaji, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa dan istilah dapat menjembatani *mental imagery*, merepresentasikan pengetahuan, nilai tradisi, dan identitas dari desainer atau individu yang dapat memengaruhi proses kerajinan dan desain. Sehingga, pemahaman tentang bahasa dan istilah lokal dalam kerajinan menjadi hal yang penting dalam proses kolaborasi perajin dan desainer yang efektif. Artikel ini menjadi basis untuk penelitian selanjutnya dalam mengkaji penggunaan istilah lokal kerajinan perajin dalam kolaborasi perajin dan desainer. Selain itu, artikel ini juga mendorong penulis dalam melakukan sebuah upaya pelestarian dan revitalisasi nilai tradisi kerajinan lokal, yaitu mengumpulkan dan mengidentifikasi nilai dalam istilah-istilah kerajinan lokal di Indonesia. Diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan bagi para desainer mengenai pentingnya penggunaan bahasa dan istilah tertentu serta memahami nilai tradisi perajin untuk proses kolaborasi kerajinan dan desain yang berkelanjutan.

Kata Kunci: kerajinan dan desain, kerajinan lokal, bahasa, istilah lokal, perajin

PENDAHULUAN

Praktik pengembangan komunitas pada sektor kerajinan dan desain di Indonesia merupakan isu yang membutuhkan berbagai pendekatan dan proses yang komprehensif. Beberapa diantaranya adalah pengembangan sumber daya kreatif (orang kreatif) dan ketersediaan sumber daya alam serta budaya pendukung yang berkualitas. Untuk membantu pengembangan sumber daya dan keberlanjutan sektor kerajinan tersebut, salah satu strategi yang dilakukan adalah dengan mengolaborasikan desainer dan perajin di berbagai daerah di Indonesia. Proses kolaborasi dalam pengembangan sektor kerajinan memiliki beberapa tantangan. Salah satu contohnya adalah adanya perbedaan pengetahuan dari kedua domain ini, yaitu desain dan kerajinan, serta nilai tradisi dan budaya komunitas yang dapat memengaruhi pengetahuan kreatif dan pengetahuan tersirat (*tacit knowledge*) dari domain kerajinan tersebut [1], [2]. Agar proses kolaborasi dapat berjalan dengan efektif, perlu mengikutsertakan komunitas perajin dan melibatkan pengetahuan lokal mereka dalam pengembangan sektor kerajinan dan desain [3]–[5].

Seperti halnya dalam domain desain, domain kerajinan juga memiliki pengetahuan yang berharga dalam produk dan prosesnya. Komunitas perajin dengan pengetahuan kerajinan tradisional memiliki pengetahuan kreatif berupa teknik, bentuk, warna, dan fungsi yang diperoleh dari warisan yang diturunkan dari generasi sebelumnya atau pengetahuan yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosiokultur masyarakatnya [6]. Melihat kondisi Indonesia yang kaya akan sumber daya tradisi dan budaya di berbagai daerah, kerajinan tradisional setiap daerah akan memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti tampilan, fungsi desain yang dihasilkan, teknik pengerjaan, cara perajin bekerja dan berkomunikasi dengan orang-orang hingga penggunaan istilah lokal perajin terhadap pengetahuan kreatif mereka dalam proses kerajinan. Pemahaman dan penggunaan istilah ini biasanya berbeda dengan pemahaman istilah yang digunakan dalam domain desain. Keberagaman ini membuat kerajinan, yang berakar dari pengetahuan lokal dan terus berkembang mengikuti waktu, menjadi bagian dari budaya Indonesia yang perlu dilestarikan dan direvitalisasi.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Murphy (2013) menyatakan bahwa diskursus dalam proses diskusi desain antar individu dapat menjadi sebuah gambaran terhadap pemahaman dan ideologi yang dipegang oleh seseorang maupun suatu kelompok yang akhirnya dapat memengaruhi pada konsep desainnya [7]. Penelitian ini berlanjut dalam buku yang ditulis oleh Murphy (2015), yang mengidentifikasi karakteristik desain produk Swedia dengan mengobservasi dan menganalisis penggunaan bahasa serta kosakata yang digunakan oleh desainer-desainer di Swedia dalam proses desainnya [8]. Kedua penelitian tersebut menjadi dorongan bagi penulis untuk mengidentifikasi motivasi dan latar belakang kekayaan pengetahuan perajin dalam menggunakan istilah lokal untuk proses berkarya membuat kerajinan dan pengaruhnya dalam proses tersebut. Pengetahuan dan nilai ini dapat menjadi aset yang berharga dalam proses kerajinan dan desain [2], [5]. Selain itu, dokumentasi dan identifikasi kekayaan pengetahuan kerajinan perajin juga dilakukan melalui kajian makna dari istilah lokal kerajinan. Desainer perlu untuk memahami nilai dan tradisi dalam istilah lokal kerajinan perajin dan pengaruh penggunaannya dalam proses kerajinan dan desain. Sehingga proses kolaborasi desainer dengan perajin dapat berjalan efektif, seperti memudahkan proses diskusi ide kerajinan dan desain.

Indonesia memiliki beragam budaya, tradisi, pengetahuan, dan bahasa yang berbeda-beda di setiap daerahnya sehingga setiap daerah memiliki istilah lokal dalam proses kerajinannya. Bahasa merupakan instrumen yang digunakan dalam kehidupan untuk saling berkomunikasi sesama individu dan memiliki peran lainnya yang juga cukup signifikan dalam proses kerajinan dan desain. Artikel ini ditulis untuk membahas dan memberikan pandangan mengenai peran dan pentingnya penggunaan bahasa serta istilah kerajinan lokal dalam kolaborasi perajin dan desainer. Kajian yang dibahas dalam

artikel ini berupa penelitian terdahulu mengenai kerajinan dan desain, budaya dalam kerajinan dan desain, serta bahasa dalam proses desain.

METODE

Penulis menggunakan metode kajian literatur dari sumber buku dan artikel yang dicari dengan menggunakan mesin pencari Scopus dan Elicit. Scopus dipilih karena merupakan laman penyedia basis data publikasi ilmiah yang lengkap dan terkini dengan koleksi sekitar 94 juta publikasi ilmiah. Elicit dipilih karena merupakan mesin pencari artikel ilmiah dengan memanfaatkan bantuan *Artificial Intelligence* sehingga memudahkan penulis untuk mencari artikel yang dibutuhkan dengan efisien dan efektif. Kedua laman ini digunakan untuk saling melengkapi data publikasi ilmiah yang dibutuhkan untuk kajian literatur yang sesuai dengan topik penelitian utama penulis.

Kajian literatur ini membahas mengenai penggunaan bahasa atau istilah kerajinan lokal dalam proses kerajinan dan desain, sehingga data literatur yang dicari adalah literatur yang membahas tentang proses kerajinan dan desain, budaya dalam kerajinan dan desain, serta penggunaan bahasa dalam proses desain. Kajian literatur ini dilakukan ke dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu mencari artikel dengan menggunakan kata kunci di Scopus dan pertanyaan penelitian di Elicit. Kata kunci dan pertanyaan penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kata kunci dan pertanyaan masalah yang digunakan

Sumber Basis Data	Kata kunci dan pertanyaan masalah yang digunakan
Scopus	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Design process</i> dengan tanda kutip dan diperkecil dengan kata kunci tambahan <i>language</i> 2. <i>Craft and design</i> dengan tanda kutip 3. <i>Craft and design</i> dengan tanda kutip dan diperkecil dengan kata kunci tambahan <i>culture, language, vocabulary, atau narrative</i>
Elicit	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>How does artisan's culture affect the craft and design process?</i> 2. <i>How does the use of language affect the design process?</i> 3. <i>How does the use of artisan's local craft vocabularies influence the design process between designers and artisans?</i>

Tahap selanjutnya adalah melakukan penyortiran berdasarkan judul dan abstrak. Penyortiran dilakukan dengan memperhatikan topik atau tema tentang kerajinan dan desain, budaya dalam kerajinan dan desain, serta bahasa dalam desain yang tersirat maupun tersurat dalam judul dan abstrak. Judul dan isi abstrak yang sesuai dengan tema yang dicari kemudian ditandai untuk tahap selanjutnya. Tahap terakhir adalah membaca kembali isi abstrak, pendahuluan, dan kesimpulan. Apabila isi kesimpulan sesuai dengan tema yang dicari, artikel tersebut dibaca secara keseluruhan untuk memahami pembahasan topik lebih dalam. Dari artikel, situs internet, dan buku yang telah dikaji, pembahasan setiap tema kata kunci tersebut dapat disimpulkan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Temuan dari hasil kajian

Kelompok Kata Kunci	Uraian Temuan
Kerajinan dan Desain	Pentingnya untuk mengkolaborasi kerajinan dan desain dalam menciptakan produk yang inovatif, sehingga dalam domain desain sebaiknya menerapkan pengetahuan dari domain kerajinan sebagai alat untuk mewujudkan desainnya, begitu pula sebaliknya. Melalui proses kolaborasi antara dua domain ini, desainer dan perajin mampu menghasilkan kualitas produk yang tinggi dengan nilai estetika dan tradisi

	yang khas dari pengetahuan domain kerajinan. Upaya ini juga merupakan salah satu cara untuk mengembangkan sektor kerajinan
Budaya dalam Kerajinan dan Desain	Desainer sebaiknya menyesuaikan proses desain dengan kondisi dan tradisi perajin. Infrastruktur sosial, tradisi, dan budaya dalam sektor kerajinan mampu memengaruhi proses inovasi dan arah dalam sebuah kolaborasi kerajinan dan desain. Selain itu, pentingnya membuat desain baru tanpa secara radikal mengubah desain dengan cara yang dapat memengaruhi sistem produksi perajin. Nilai dan tradisi sektor kerajinan juga terdapat dari penggunaan bahasa dan istilah lokal oleh perajin
Bahasa dalam Proses Desain	Penggunaan bahasa dalam proses desain memiliki peran yang mendalam seperti menggambarkan karakter, identitas, pola pikir (aspek kognitif), dan pola komunikasi individu yang terlibat dalam proses desain. Dalam sebuah percakapan desain, peserta diskusi menggunakan berbagai kegiatan semiotik seperti bahasa, gerakan, dan gambar, untuk membangun proses desain yang produktif. Penggunaan bahasa informal memiliki beberapa fungsi seperti fleksibilitas interpretatif dan memberikan ruang untuk negosiasi lebih lanjut serta membentuk ikatan sosial. Selain itu, pemahaman yang sama atas istilah yang digunakan dapat menjembatani <i>mental imagery</i> dari desain yang dirancang

DISKUSI

Kerajinan dan Desain

Dalam bahasa Inggris kuno, *craft* berarti “*power, physical strength, might*” (dari *cræft* (West Saxon, Northumbrian), *-creft* (Kentish)) dan “*strength, skill*” (dari Proto-Germanic *krab-/kraf-*). Istilah ini berkembang dengan makna yang mencakup “*skill, dexterity; art, science, talent*”, kemudian diakhiri dengan makna “*trade, handicraft, employment*” dalam bahasa Inggris kuno [9]. Dari asal usul istilah tersebut, secara harfiah *craft* berarti keterampilan dan kemampuan seperti dalam seni, sains, dan bakat. Ketika *craft* diartikan ke dalam bahasa Indonesia, ini berarti kriya yang artinya sebuah pekerjaan (kerajinan) tangan [10]. Kemudian, dari makna kriya terdapat istilah kerajinan yang artinya sebuah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan atau perusahaan dalam skala kecil yang menghasilkan produk sederhana dengan unsur seni [11]. Kerajinan memiliki tampilan estetika budayanya dan berperan sebagai salah satu sumber penghidupan masyarakat [12]. Dalam pengertian lainnya, bidang kerajinan adalah sebuah wujud dari aktivitas kreatif yang muncul seiring berjalannya waktu, kemudian menginspirasi perkembangan bidang desain setelah munculnya era industri. Kerajinan bukan hanya sekadar keterampilan tangan, tetapi juga keahlian berpikir seseorang dalam menciptakan produk dengan kualitas dan keindahan tertentu, keterampilan penggunaan alat, penguasaan material, kreativitas yang didasarkan pada nilai tradisi dan budaya, dan memiliki karakteristik yang berhubungan dengan individu pembuatnya [13].

Desain, dalam kerajinan dan desain, mencakup kreativitas, imajinasi, dan upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan melibatkan usaha dan pikiran manusia dalam kolaborasi yang berharga [14]. Menggabungkan kerajinan dan desain akan membentuk sebuah proses dan desain produk yang unik secara universal. Perajin dan desainer secara signifikan dapat berkontribusi dalam inovasi desain produk melalui pendekatan dan usaha yang komprehensif, pengembangan dan transmisi pengetahuan melalui dialog atau cerita dari pikiran manusia, serta proses uji coba bersama dengan membuat prototipe yang akhirnya dapat menembus pasar baru [15], [16]. Dalam proses dialog antara perajin dan desainer terjadi pertukaran pengetahuan dan pikiran seperti bercerita menggunakan bahasa atau istilah informal mengenai kerajinan yang dibuat oleh perajin [2]. Fenomena kolaborasi yang semakin sering terjadi antara desainer dan perajin menjadi bentuk nyata bagaimana kolaborasi

kerajinan dan desain bukanlah sekadar serangkaian proses kreatif tersendiri, tetapi juga merupakan hasil kerja sama yang erat antara kedua domain ini [17].

Proses kerja sama ini menekankan bagaimana kreasi tidak hanya lahir dari individu-individu yang terlibat, tetapi juga merupakan hasil dari sinergi dan interaksi antar keahlian serta pandangan yang berbeda dari desainer dan perajin.

Isu Strategis Pengembangan Sub sektor Kerajinan

Sebelum masa industrialisasi, para perajin memiliki keterampilan dan pengetahuan dengan memanfaatkan material lokal untuk menciptakan produk dan memperoleh keuntungan. Namun setelah masa industrialisasi, mulai banyak perusahaan yang menghasilkan produk yang sama dengan alternatif material baru, proses lebih cepat, dan murah, sehingga minat pasar lebih banyak beralih ke produk manufaktur dan menyebabkan keberadaan sektor kerajinan mulai terancam. Hal ini disebabkan pembuatan produk kerajinan menggunakan keterampilan tangan yang cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk membuat sebuah produk, jika dibandingkan dengan produk dari industri manufaktur. Padahal, hasil kerajinan tangan memiliki identitas tradisi dari kelompok perajin yang lebih unik, karena setiap produk kerajinan dibuat oleh perajin dengan keterampilan yang telah diwariskan secara turun-temurun dan memiliki nilai yang mendalam dari setiap daerah [18]. Seperti proses kerajinan sangkar burung dari bambu di Selaawi, Garut yang telah berlangsung sejak tahun 1970-an. Satu sangkar burung merupakan bentuk kerja sama antar perajin dari setiap kawasan yang terorganisir dengan baik, dimulai dari penanaman dan panen bambu, produksi bagian-bagian sangkar burung, hingga perakitan bambu menjadi sangkar burung. Setiap perajin menguasai setiap proses pembuatan kerajinan bambu ini selama bertahun-tahun dan dikerjakan dengan keterampilan yang tinggi sehingga kerajinan yang dibuat merupakan representasi kekayaan pengetahuan, identitas, dan budaya kerja dari para perajin di Selaawi [19]. Selain itu, kerajinan merupakan sumber ekonomi suatu kelompok masyarakat. Salah satu upaya untuk mengembangkan sektor kerajinan ini, yaitu dengan mengolaborasikan desainer dan perajin untuk meningkatkan nilai produk-produk kerajinan. Berikut merupakan strategi pengembangan sektor kerajinan yang dapat dilakukan di Indonesia, yaitu:

1. Ketersediaan sumber daya kreatif

Untuk ketersediaan sumber daya kreatif dilakukan melalui pembentukan komunitas orang-orang kreatif yang profesional dan kompetitif melalui pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan perguruan tinggi seni rupa dan desain. Kemudian, dengan mempertimbangkan jumlah populasi usia produktif di Indonesia, populasi ini dapat dialokasikan sebagai sumber daya manusia kreatif untuk tenaga kerja dalam sektor kerajinan, baik sebagai tenaga perajin maupun tenaga pendukung, seperti pemerintah lokal dan desainer. Tenaga pendukung ini dapat membantu dalam program pelatihan mengenai manajemen dan pemasaran, pembentukan *branding*, dan ide desain produk dengan daya saing yang lebih tinggi di pasaran. [20]

2. Ketersediaan sumber daya pendukung

Sumber daya yang berkualitas, beragam, dan kompetitif yang terdapat di Indonesia. Ketersediaan sumber daya ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam dan sumber daya budaya. Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber daya alam yang tidak sedikit, seperti ketersediaan bahan mentah (kayu, bambu, rotan, dll) sebagai bahan untuk membuat produk-produk kerajinan. Sama halnya seperti sumber daya alam, Indonesia memiliki kekayaan nilai budaya dan tradisi yang unik dari setiap daerah. Kedua sumber daya ini perlu ditingkatkan pengolahannya, seperti pengadaan kebijakan pengembangan bahan baku siap pakai yang stabil [21] dan pendokumentasian serta revitalisasi karya-karya tradisi dengan tepat yang dapat membantu dalam pengembangan kerajinan di Indonesia. [22]

Perajin dalam Kerajinan dan Desain

Perajin memiliki peran penting dalam kolaborasi kerajinan dan desain. Mereka adalah para pekerja yang menguasai keterampilan khusus untuk menciptakan produk kerajinan yang tidak hanya indah secara dekoratif, tetapi juga bermanfaat secara fungsional. Perajin juga berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan beragam pandangan budaya dan metode. Mereka menjadi jembatan yang menghubungkan perbedaan-perbedaan ini sehingga memungkinkan terjadinya kolaborasi yang menghasilkan karya-karya yang kaya akan makna dan nilai.

Dalam proses untuk menghasilkan produk kerajinan, perajin bertanggung jawab dalam pemecahan masalah, menciptakan, dan membuat keputusan lainnya dalam proses tersebut. Terdapat tiga cara utama yang menunjukkan bahwa kerajinan berkontribusi terhadap sebuah inovasi, yaitu adanya keterlibatan pengetahuan dari perajin, perajin dan desainer memimpin proses kolaborasi bersama, atau perajin menjadi individu yang menyediakan inspirasi untuk inovasi dalam pengetahuan kerajinan dan desain [23]. Perajin memiliki pengetahuan kerajinan yang diperoleh secara turun-temurun maupun belajar secara autodidak dengan pengalaman yang diperoleh dari kondisi lingkungan dan sosiokultural masyarakat sekitarnya [18], [24].

Perbedaan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh perajin dan desainer, memberikan ruang yang luas untuk berinovasi dan menciptakan produk yang bermakna, berkualitas, dan memiliki daya saing. Sehingga, beberapa kelompok maupun individu telah melakukan berbagai bentuk kolaborasi kerajinan dan desain di Indonesia. Beberapa bentuk kolaborasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Program inisiatif pemerintah

Salah satu bentuk program pemerintah yang mengkolaborasikan desainer dan perajin yang cukup terkenal di Indonesia ialah *Designer Dispatch Service*. Kegiatan *Designer Dispatch Service* (DDS) merupakan program kerja dari Direktorat Pengembangan Produk Ekspor, Kementerian Perdagangan RI (Kemendag RI). Program ini mengkolaborasikan desainer dan UKM terpilih yang memiliki potensi dari berbagai daerah untuk menciptakan produk identitas Indonesia yang inovatif, kreatif, dan dapat bersaing dengan pasar luar negeri. Program ini menjadi salah satu bentuk kegiatan yang menggunakan kebijakan *top-down* yang berjalan dengan cukup efektif. Dalam program ini diketahui pula bahwa para peserta dan penyelenggara kerap melakukan penyesuaian proses desain yang searah dengan tujuan mereka dari instrumen program DDS yang digunakan [25].

2. Kerja sama antara institusi akademik dan perajin

Para peneliti, dosen, dan mahasiswa dari berbagai institusi di Indonesia sering kali mengadakan kegiatan kolaborasi dengan perajin-perajin Indonesia. Tidak hanya menciptakan desain produk yang berkualitas, kerja sama ini juga bertujuan untuk saling bertukar dan memperkaya pengetahuan dari desain dan kerajinan. Biasanya kerja sama ini dilakukan melalui pengadaan mata kuliah, penelitian mengenai kerajinan dan desain, maupun program pengembangan masyarakat.

3. Wirausaha kolaborasi desainer dengan perajin

Kolaborasi desainer dan perajin dengan bersama-sama membentuk usaha ini merupakan kegiatan yang juga banyak terjadi di Indonesia. Desainer membuat sebuah wirausaha desain produk kerajinan dan mengajak perajin-perajin lokal untuk menciptakan produk bernilai tinggi yang akan dijual di pasar.

Pengetahuan Perajin dalam Kerajinan dan Desain

Menurut pandangan Dormer (dikutip dalam Nugraha, 2018), pengetahuan dibagi menjadi dua, yaitu pengetahuan yang dapat dijelaskan dengan kata-kata (pengetahuan teoretis) dan pengetahuan yang

hanya bisa dijelaskan dengan cara diperlihatkan atau didemonstrasikan (pengetahuan praktis) [26]. Pengetahuan teoretis, biasanya menggunakan elemen bahasa untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan terhadap hal-hal yang terjadi di dunia dan merefleksikannya pada inovasi atau penemuan yang bisa diperoleh. Adapun bahasa memiliki kekuatan untuk membentuk sebuah konsep pemikiran.

Pengetahuan praktis, seperti kerajinan, memusatkan konsep *making* atau *doing* dalam kegiatannya yang berarti pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman praktik (membuat sesuatu) dan kegiatan sehari-hari yang membantu perkembangan pengetahuan tersirat (*tacit knowledge*) [27]. Dalam proses pertukaran dan transmisi pengetahuan tersirat antara perajin senior dan pemula, perajin berkomunikasi dengan mempraktikkannya secara langsung dan berbicara menggunakan bahasa alami yang mereka pahami dalam mendeskripsikan pekerjaannya. Penggunaan bahasa ini memiliki peran yang signifikan saat proses transmisi pengetahuan terjadi, seperti kemudahan dalam komunikasi dengan perajin pemula [28].

Pengetahuan kerajinan biasanya juga disebut sebagai pengetahuan lokal atau tradisional yang berbeda dari pengetahuan umum. Pengetahuan seperti ini diperoleh dari pengalaman seseorang yang merupakan campuran dari sejarah personal, budaya lokal, kondisi dalam komunitas, dan kemampuan serta teknik tradisional maupun kontemporer [1], [2]. Salah satu contoh pengetahuan lokal perajin seperti perkakas atau peralatan mereka dalam berkreasi. Peralatan yang dimiliki oleh perajin dibuat sendiri berdasarkan kenyamanan dan kebutuhan. Salah satu contohnya perajin yang melukis keramik, mereka membentuk alat lukis sendiri dengan memanfaatkan dan menggabungkan objek-objek di sekitarnya karena mereka ingin melukis suatu motif khas dengan garis yang luas dan halus, yang tidak dapat dibentuk dengan kuas yang ada di pasaran.



Gambar 1. Penggabungan batang kuas bekas dengan spons untuk melukis tarikan yang luas dan halus. (Penulis)

Selain itu, perajin juga memiliki pengetahuan kerajinan dengan istilahnya sendiri terhadap material, alat, teknik dan proses dalam domain kerajinan, contohnya *galeuy* (proses memadatkan dan membentuk tanah liat menjadi bulat), *ruji* (lidi bambu berukuran 2-3 mm), *garang* (membakar keramik), dan masih banyak istilah lainnya yang berbeda dengan pengetahuan istilah dalam domain desain. Pengetahuan-pengetahuan seperti ini merupakan salah satu contoh adanya perbedaan pengetahuan dan pemahaman nilai tradisi yang terbentuk ke dalam wujud penggunaan istilah di antara domain kerajinan dan desain. Perbedaan dan keunikan perspektif masing-masing domain pengetahuan ini dapat menjadi aset yang sangat berharga bagi desainer dan perajin. Aset tersebut dapat menjadi inspirasi ide kreatif dalam proses kolaborasi kerajinan dan desain yang mempertimbangkan nilai inovasi, keberlanjutan, tradisi, dan budaya [29]. Misalnya, dalam kerajinan bambu terdapat berbagai istilah lokal yang digunakan oleh perajin seperti *wengku* (bambu yang

dibengkokkan untuk membentuk lingkaran), sedangkan dalam desain, biasanya dipahami sebagai *bending* bambu. *Wengku* bagi perajin bambu berfungsi sebagai penguat bibir anyaman dan rangka sangkar burung yang telah mereka kuasai proses pembuatannya selama bertahun-tahun. Dalam studi kasus yang dibahas dalam penelitian oleh Malasan dkk. (2023), seorang desainer memanfaatkan keterampilan membuat *wengku* dan *ruji* oleh perajin ini ke dalam desain lampu kontemporer. Desainer tidak memiliki keterampilan membuat kerajinan dan penyebutan istilahnya yang sama seperti perajin, begitu pula sebaliknya. Namun, karena perajin dan desainer telah memahami kemampuan dan tradisi satu sama lain melalui berbagai bentuk diskursus untuk bertukar pengetahuan, mereka mampu menciptakan produk yang berkualitas yang sesuai dengan permintaan pasar dan tetap mengikuti tradisi serta kemampuan pembuatan bambu oleh perajin (dalam hal ini proses berantai antar perajin dalam pembuatan *wengku* dan *ruji*) [19]. Selain dapat mendukung pembentukan solusi desain yang lebih kreatif, hal ini juga menjadi salah satu upaya untuk merevitalisasi pengetahuan domain kerajinan lokal dan mendukung perkembangan ekonomi masyarakat [5].

Pengaruh Budaya dalam Kerajinan & Desain

Indonesia kaya akan keberagaman suku dan budayanya. Kekayaan ini memiliki pengaruh yang luas dan mendalam terhadap berbagai aspek kehidupan. Dari seni hingga tradisi, nilai-nilai budaya yang kaya ini memengaruhi tidak hanya cara orang Indonesia berinteraksi satu sama lain, tetapi juga membentuk pandangan dunia, kebiasaan sehari-hari, bahkan inovasi dalam berbagai bidang. Budaya yang beragam ini menjadi landasan bagi identitas nasional yang kuat, serta merupakan sumber inspirasi yang tidak terbatas bagi kreativitas, desain, dan perkembangan kesenian maupun industri. Keberagaman ini memainkan peran sentral dalam memperkaya jati diri bangsa Indonesia. Telah dipaparkan dari subbab sebelumnya, pengetahuan lokal atau tradisional dari domain kerajinan merupakan pengetahuan yang diperoleh dengan belajar dari generasi-generasi sebelumnya dan pengetahuan tersebut terbentuk akibat dari kondisi alam, didikte oleh fungsi pemakaian, dan sosiokultural masyarakatnya. Nilai budaya tersebut dapat terwujud dalam bentuk penggunaan istilah lokal perajin dalam kerajinan yang telah disepakati secara tradisi turun temurun [30].

Integrasi pengetahuan lokal dan budaya ke dalam bidang kerajinan dan desain memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas, daya saing, dan pelestarian identitas pada produk-produk kerajinan dan komunitasnya. Para peneliti seperti Suntrayuth (2017) dan Yeh dan Lin (2011) menekankan dampak transformatif dari penggabungan kearifan lokal dan elemen budaya dalam proses desain. Integrasi ini berperan sebagai katalisator, membentuk pemikiran inovatif dan memungkinkan para desainer untuk mengambil inspirasi dari kekayaan tradisi lokal, yang pada akhirnya mampu meningkatkan keunikan dan daya tarik pasar dari desain produk-produk kerajinan. Selain estetika, penggabungan ini juga melindungi nilai budaya yang terdapat dalam kerajinan lokal dan menjaga identitas yang khas, baik itu untuk produk maupun kelompok masyarakat yang diwakili [31][32].

Selain itu, pengaruh yang mendalam dari nilai budaya dan tradisi yang terdapat dalam keterampilan dan pengetahuan lokal perajin menjadi elemen yang penting dalam proses kolaborasi kerajinan dan desain. Pengetahuan dan nilai budaya ini tidak hanya membentuk proses yang digunakan dalam kerajinan, tetapi juga mampu mendorong inovasi dan dinamika dalam kolaborasi kerajinan dan desain [19]. Gabungan praktik tradisional dan metode desain kontemporer memicu gagasan-gagasan baru, memungkinkan penciptaan produk yang tidak hanya mencerminkan warisan budaya, tetapi juga sesuai dengan tuntutan pasar yang terus berubah. Sinergi antara warisan budaya dan inovasi desain dapat menjaga warisan kerajinan lokal dan juga menggerakkannya ke arah relevansi modern dan daya saing pasar, dengan catatan tidak mengubah sistem produksi dan nilai keseharian yang ada dalam perajin.

Penggunaan Bahasa dalam Proses Desain

Desain merupakan sebuah proses sosial, interaktif, dan interpretatif, sehingga dalam prosesnya partisipan menggunakan beragam bentuk sistem komunikasi seperti coretan tulisan dan gambar, gerakan tangan, serta penggunaan bahasa formal dan juga alami. Penggunaan bahasa dalam proses desain memiliki peran yang mendalam seperti menggambarkan karakter, identitas, pola pikir (aspek kognitif), dan pola komunikasi individu yang terlibat dalam proses desain [33], [34]. Selain itu, pemahaman penggunaan bahasa menjadi alat yang efektif dalam proses desain, terutama dalam pengumpulan informasi yang berharga saat berkomunikasi verbal dengan narasumber dalam diskursus yang produktif [35].

Penggunaan bahasa alami atau lokal memiliki peran yang signifikan dan dapat memengaruhi proses desain karena hal tersebut dapat membantu dalam memfasilitasi proses diskusi untuk bertukar pengetahuan yang juga dapat terjadi dalam bentuk kolaborasi antara perajin dan desainer. Para perajin biasanya lebih sering dan nyaman berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dalam sikap yang santai. Bentuk percakapan mereka menyerupai penyampaian cerita yang personal dan penggunaan bahasa dan kosakata yang informal [2]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanifa dkk. (2024), ketika memasuki tahapan mendesain produk dalam kolaborasi perajin dan desainer, terdapat perbedaan interpretasi dari istilah dan bahasa yang digunakan sehingga terjadi banyak kekeliruan dalam proses pembuatan produknya [29]. Hal ini dapat dihindari apabila pemahaman terhadap istilah dan bahasa lokal oleh perajin sudah dipahami saat proses pengumpulan dan identifikasi data di awal proses kolaborasi. Selain itu, proses kolaborasi yang baik untuk pengembangan pengetahuan antar perajin dan desainer terlihat dari kegiatan berbagi pemahaman melalui istilah yang mendeskripsikan sebuah kerajinan teko keramik. Dalam studi kasus tersebut, perajin menjelaskan menggunakan istilah dan pepatah seperti “labu” dan “tajam tidak menikam” yang memiliki makna tradisi dan sosial yang mendalam bagi perajin. Penggunaan istilah ini mendeskripsikan bentuk teko seperti labu, berdasarkan sejarah penyimpanan air di dalam labu, dan hiasan garis pada permukaan teko yang berfungsi untuk memperkuat pegangan saat menuang air dari teko. Proses diskusi seperti ini dengan beragam sumber informasi dan pengalaman membentuk pertukaran pengetahuan yang berharga dan proses diskursus yang positif antara perajin dan desainer [2].

Dalam membentuk sebuah pemahaman yang sama antar individu dapat melalui penggunaan istilah atau kosakata tertentu ketika berkomunikasi dan berdiskusi mengenai desain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dong (2006), dengan analisis semantik laten (*Latent Semantic Analysis*) proses diskusi dan komunikasi berbasis bahasa seperti komunikasi ide desain secara verbal terungkap bahwa terjadi keselarasan dalam pemikiran dan pembentukan representasi suatu desain produk dari kosakata atau kata kunci tertentu yang sering muncul [36]. Hasil ini mengarah pada hipotesis bahwa kesamaan penggunaan bahasa dan pemahaman dari penggunaan kosakata atau kata kunci dapat menjembatani hubungan tidak langsung di antara komponen-komponen pengetahuan yang disimpan dalam pikiran masing-masing desainer sehingga mampu menghasilkan representasi *mental imagery* yang sama dari produk yang dirancang.

Selain itu, dalam sebuah buku yang ditulis oleh Keith Murphy (2015) mengidentifikasi hubungan ideologi penduduk dengan karakteristik desain produk Swedia menggunakan pendekatan etnografi berupa observasi partisipasi di desain studio di Swedia. Salah satu caranya adalah dengan mengobservasi diskursus dalam proses diskusi ide desain dan menganalisis bahasa dan kosakata yang muncul dan sering digunakan oleh desainer-desainer di Swedia. Dari analisis tersebut merujuk pada penggunaan bahasa dan kosakata yang muncul merepresentasikan ideologi dan pemahaman masyarakat Swedia, yang kemudian memengaruhi pada bentuk dan konsep desain Swedia [8].

KESIMPULAN

Isu strategi pengembangan sektor kerajinan di Indonesia salah satunya dapat dilakukan dengan menggabungkan para desainer dan perajin. Proses kolaborasi kerajinan dan desain ini perlu memberdayakan sumber daya pendukung yang salah satunya dapat berupa nilai-nilai tradisi dan budaya dalam pengetahuan kreatif sektor kerajinan Indonesia. Hal ini dilakukan karena infrastruktur sosial dan nilai tradisi dalam sektor kerajinan mampu memengaruhi proses inovasi dan arah sebuah kolaborasi kerajinan dan desain yang bernilai dan berkelanjutan.

Penggunaan bahasa alami atau informal memiliki peran yang signifikan dan dapat memengaruhi sebuah proses diskusi desain yang efektif, membentuk ikatan sosial antar individu, dan dapat menjembatani representasi *mental imagery* desain produk yang dirancang. Penggunaan kosakata tertentu dalam proses diskusi desain antar individu dapat menjadi sebuah gambaran terhadap pemahaman dan ideologi yang dipegang oleh seseorang maupun suatu kelompok yang akhirnya dapat memengaruhi pada konsep desainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan bahasa dan istilah kerajinan lokal juga mampu memengaruhi proses kolaborasi perajin dan desainer.

Seperti yang telah dibahas dalam artikel ini, Indonesia merupakan negara yang luas dengan beragam pengetahuan, budaya, dan bahasa yang berbeda-beda di setiap daerahnya sehingga setiap daerah memiliki istilah lokal dalam proses kerajinannya. Nilai tradisi dan budaya tersebut juga tercermin dalam penggunaan bahasa dan istilah lokal perajin yang merupakan bahasa alami atau informal. Pengetahuan istilah kerajinan lokal menjadi elemen yang penting dalam diskusi ide kreatif dan proses kolaborasi antara desainer dan perajin. Hal ini menjadi salah satu aspek yang perlu desainer pahami dalam pengembangan ide desain dan produk yang kreatif, daya saing yang tinggi, dan berharga dalam bidang kerajinan dan desain. Apabila desainer dapat memahami nilai tradisi dan pengetahuan perajin dalam istilah lokal kerajinan, proses kolaborasi terutama dalam hal diskusi pengembangan pengetahuan atau ide kreatif diharapkan dapat berjalan dengan efektif. Penelitian selanjutnya berdasarkan pembahasan dalam artikel ini yaitu untuk mengkaji secara mendalam makna dari penggunaan istilah kerajinan lokal dalam kolaborasi perajin dan desainer. Selain itu, diperlukannya sebuah upaya untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan nilai pengetahuan yang terdapat dalam istilah kerajinan lokal di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Keativipak, S. Seviset, dan S. Eakwutvongsa, "Study of Paradigm and Theories that are Factors Influencing the Development and Creation of Industrial Crafts Products in Thailand," *Mediterr. J. Soc. Sci.*, vol. 10, no. 5, hal. 115–121, Sep 2019, doi: 10.2478/mjss-2019-0072.
- [2] S. S. S. B. Suib, J. M. L. Van Engelen, dan M. R. M. Crul, "Enhancing knowledge exchange and collaboration between craftspeople and designers using the concept of boundary objects," *Int. J. Des.*, vol. 14, no. 1, hal. 113–133, 2020.
- [3] K. Bissett-Johnson dan D. Moorhead, "Co-creating Craft; Australian Designers meet Artisans in India," *Text. Soc. Am. Symp. Proc.*, Jul 2019, doi: 10.32873/unl.dc.tsasp.0004.
- [4] A. Flint dan S. Blyth, "Facilitating genuine community participation: can development learn from design?," *Dev. Stud. Res.*, vol. 8, no. 1, hal. 63–72, Jan 2021, doi: 10.1080/21665095.2021.1884112.
- [5] F. W. Tung, "Weaving with rush: Exploring craft-design collaborations in revitalizing a local craft," *Int. J. Des.*, vol. 6, no. 3, hal. 71–84, 2012.
- [6] S. S. John, "Traditional knowledge of folk crafts in Tamil Nadu," *Indian J. Tradit. Knowl.*, vol. 9,

- hal. 443–447, 2010, [Daring]. Tersedia pada: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:52029027>
- [7] K. M. Murphy, “A cultural geometry: Designing political things in Sweden,” *Am. Ethnol.*, vol. 40, no. 1, hal. 118–131, Feb 2013, doi: 10.1111/amet.12009.
- [8] K. M. Murphy, *Swedish Design: An Ethnography*. New York, NY, USA: Cornell University Press, 2015.
- [9] Online Etymology Dictionary, “craft | Etymology of craft by etymonline,” Januari 2024. <https://www.etymonline.com/word/craft> (diakses 6 Agustus 2024).
- [10] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, “Kriya - KBBI VI Daring,” 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kriya> (diakses 6 Agustus 2024).
- [11] K. P. K. R. dan T. R. I. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kerajinan - KBBI VI Daring,” 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kerajinan> (diakses 6 Agustus 2024).
- [12] N. Subhedar, “Art, Craft & Design: Meaning & Relationship Of Art, Craft & Design | IIAD,” 6 Juli 2022. <https://www.iiad.edu.in/the-circle/relationship-between-art-craft-and-design-in-an-indian-context/> (diakses 25 November 2023).
- [13] A. Masri, “Eksplorasi Material Sebagai Pendekatan Craft pada Dunia Akademis,” in *Craft dan Desain di Indonesia: sudut pandang akademik dan pelaku*, Andry dan Y. M. Pasaribu, Ed. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia, 2018.
- [14] N. Rizali, “Arts, Designs, and Textile Craft Art,” 2018. doi: 10.2991/reka-18.2018.1.
- [15] H. Temeltaş, “Collaboration and exchange between ‘Craftsman’ and ‘Designer’: Symbiosis towards Product Innovation.,” *Des. J.*, vol. 20, no. sup1, hal. S3713–S3723, 2017, doi: 10.1080/14606925.2017.1352876.
- [16] C. Altay dan G. Öz, “Dialogic weaving: a favorable tension between design and craft,” *Digit. Creat.*, vol. 30, no. 1, hal. 39–55, Jan 2019, doi: 10.1080/14626268.2019.1574835.
- [17] Y. M. Pasaribu dan D. C. Sarumpaet, “Kerajinan (Tangan), Kraf, Kriya, dan Desain,” in *Craft dan Desain di Indonesia: sudut pandang akademik dan pelaku*, Andry dan Y. M. Pasaribu, Ed. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia, 2018.
- [18] Jurnal Desa, “Keindahan dan Keunikan Kerajinan Tangan Nusantara Diakui Internasional | JurnalDesa,” 8 September 2021. <https://jurnalDesa.id/keindahan-dan-keunikan-kerajinan-tangan-nusantara-diakui-internasional/> (diakses 7 Agustus 2024).
- [19] P. L. Malasan, M. Triharini, dan M. Ihsan, “‘Documentation-in-action’ in craft and design practice: Reflection on social organisation and prevailing tradition in the birdcage craft village in Indonesia,” *Des. J.*, vol. 26, no. 4, hal. 641–661, Jul 2023, doi: 10.1080/14606925.2023.2201489.
- [20] R. Sugiarti, M. Margana, M. Muthmainah, dan L. R. Fauzia, “Leather Craft Industry and Tourism: A Symbiotic Relationship? (A Case Study of Magetan East Java Indonesia),” *Harmon. J. Arts Res. Educ.*, vol. 19, no. 2, hal. 141–151, Des 2019, doi: 10.15294/harmonia.v19i2.21124.
- [21] S. Herliana, Q. Aina, U. Zuraida, S. Qorina, dan N. Lawiyah, “Enhancing Competitiveness in Indonesia’s Furniture Craft Industry: A Five Porter Analysis,” *Int. J. Appl. Bus. Int. Manag.*, Des 2023, doi: 10.32535/ijabim.v8i3.2697.

- [22] Zulkifli dan M. Ridwan, "Revitalization of the traditional values lost due to the commodification of art/crafts: a case study of Batakese traditional Ulos," *Asian Ethn.*, vol. 20, no. 4, hal. 541–554, Okt 2019, doi: 10.1080/14631369.2019.1608812.
- [23] H. Temeltaş, "Collaboration and exchange between 'Craftsman' and 'Designer': Symbiosis towards Product Innovation.," *Des. J.*, vol. 20, no. sup1, hal. S3713–S3723, Jul 2017, doi: 10.1080/14606925.2017.1352876.
- [24] V. Manfredi Latilla, F. Frattini, A. Messeni Petruzzelli, dan M. Berner, "Knowledge management and knowledge transfer in arts and crafts organizations: evidence from an exploratory multiple case-study analysis," *J. Knowl. Manag.*, vol. 23, no. 7, hal. 1335–1354, Sep 2019, doi: 10.1108/JKM-11-2018-0699.
- [25] M. Triharini, P. Malasan, A. Puspita, dan R. Taepoer, "Ambivalent Attitudes Behind The Design Policy in Indonesia," *J. Desain Indones.*, vol. 6, no. 1 SE-Articles, Jan 2024, doi: 10.52265/jdi.v6i1.380.
- [26] A. Nugraha, "The Nature and Role of Craft Knowledge: Does Art Benefit from Craft Knowledge," in *Craft dan Desain di Indonesia: sudut pandang akademik dan pelaku*, Andry dan Y. M. Pasaribu, Ed. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia, 2018.
- [27] C. T. Matthew dan R. J. Sternberg, "Developing experience-based (tacit) knowledge through reflection," *Learn. Individ. Differ.*, vol. 19, no. 4, hal. 530–540, Des 2009, doi: 10.1016/j.lindif.2009.07.001.
- [28] S. P. Ojha dan P. Yammiyavar, "Role of Language in Transfer of Tacit Knowledge: Case Study of Bamboo Crafts Making Industries in Northeast India," in *Ergonomics in Caring for People*, Singapore: Springer Singapore, 2018, hal. 337–343. doi: 10.1007/978-981-10-4980-4_41.
- [29] Z. Hanifa, M. Triharini, P. Malasan, A. Puspita, dan R. Taepoer, "An Exploration of Lontar (*Borassus Flabellifer* L.) Material in East Flores Region," *J. Desain Indones.*, vol. 6, no. 1 SE-Articles, Jan 2024, doi: 10.52265/jdi.v6i1.381.
- [30] M. Z. Alif, "Desain dan Produk Budaya," in *Craft dan Desain di Indonesia: sudut pandang akademik dan pelaku*, Andry dan Y. M. Pasaribu, Ed. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia, 2018.
- [31] R. Suntrayuth, "Collaborations and Design Development of Local Craft Products: Service Design for Creative Craft Community," *Int. J. Creat. Arts Stud.*, vol. 3, no. 2, hal. 1, Des 2017, doi: 10.24821/ijcas.v3i2.1840.
- [32] M.-L. Yeh dan P.-H. Lin, "Applying Local Culture Features into Creative Craft Products Design," 2011, hal. 114–122. doi: 10.1007/978-3-642-21660-2_13.
- [33] J. Berger dan G. Packard, "Using natural language processing to understand people and culture.," *Am. Psychol.*, vol. 77, no. 4, hal. 525–537, Mei 2022, doi: 10.1037/amp0000882.
- [34] S. Alshehri, "The Relationship between Language and Identity," *Int. J. Linguist. Lit. Transl.*, vol. 6, no. 7, hal. 156–161, Jul 2023, doi: 10.32996/ijllt.2023.6.7.14.
- [35] A. E. Wood dan C. A. Mattson, "Quantifying the effects of various factors on the utility of design ethnography in the developing world," *Res. Eng. Des.*, vol. 30, no. 3, hal. 317–338, 2019, doi: 10.1007/s00163-018-00304-2.
- [36] A. Dong, "The latent semantic approach to studying design team communication," *Des. Stud.*, vol. 26, no. 5, hal. 445–461, Sep 2006, doi: 10.1016/j.destud.2004.10.003.