



## Permodelan Media Ajar Ukir Kayu Bagi Penyandang Disability Intelektual BBRSPDI Temanggung

	<p>Sumino<sup>1</sup>          Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,          masmino67@gmail.com, masmino67@isi.ac.id          087838214546   <a href="https://orcid.org/no id orcid">https://orcid.org/no id orcid</a></p> <p>Ahmat Mujahidin<sup>2</sup>          Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia          085877619267   <a href="https://orcid.org/no id orcid">https://orcid.org/no id orcid</a></p>
<p>Keywords:  <i>models, teaching          media, woodcarving,          disabled</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Produk-produk media edukasi berbahan kayu seperti <i>Educational Toys, Puzzles Building, Game Block Sets</i> pada umumnya saat ini mengalami kelesuan, apalagi yang dilengkapi dengan ukiran malahan bisa dikatakan macet. Mengalami kondisi lebih memprihatinkan dikala pandemi Covid-19, selain alasan regulasi pemerintah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), juga disebabkan oleh tingkat kreatifitas pelaku per-kayu-an itu sendiri yang tidak biasa melakukan <i>Trend Forecasting</i> yaitu tidak melakukan proses meneliti dan merumuskan prediksi tentang kebiasaan para pengguna di masa depan. Sebuah lembaga sosial yakni Balai Besar Rehabilitasi Sosial Penyandang <i>Disability Intellectual</i> (BBRSPDI) berlokasi di Temanggung merupakan penyelenggara pendidikan bagi penyandang <i>disability intellectual</i> yang kemudian disebut sebagai penerima manfaat, menganggap perlu dan penting adanya media edukasi maupun prototipe ukir kayu sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan pendidikan intelektual. Namun semenjak berdirinya lembaga sosial tersebut belum pernah memiliki model media ajar ukir kayu karena alasan tidak memiliki instruktur ahli bidang ukir maupun karena alasan ketidakmampuan atau <i>Low Accessibility Response</i> bagi penerima manfaat (siswa penyandang <i>disability intellectual</i>). Ukir kayu memiliki kerumitan proses maupun ornamentasinya, sehingga dianggap sebagai aktivitas yang sulit direspon di kalangan siswa difabel. Sesungguhnya tidak demikian, persoalan ukir kayu memiliki muatan teknik dan metode garap berjenjang yakni <i>Basic,</i></p>

	<i>Intermediate hingga Advanced</i> , sehingga mudah untuk dipelajari Educational media.
<p><b>Keywords:</b>  <i>models, teaching media, woodcarving, disabled</i></p>	<p>Products made of wood such as Educational Toys, Building Puzzles, Game Block Sets in general are currently experiencing a sluggishness, especially those equipped with carvings which can be said to be stuck. Experiencing even more apprehensive conditions during the Covid-19 pandemic, apart from the reasons for government regulation of the Imposition of Restrictions on Community Activities (PPKM), it was also caused by the level of creativity of the loggers themselves who were not used to conducting Trend Forecasting, namely not carrying out the research process and formulating predictions about behavior of future users. A social institution, namely the Center for Social Rehabilitation of Persons with Intellectual Disabilities (BBRSPDI) located in Temanggung, is an education provider for persons with intellectual disabilities which is then referred to as beneficiary benefits, deems it necessary and important to have educational media and woodcarving prototypes as models for demonstration purposes or as part of the intellectual educational development process. However, since the founding of this social institution, they have never had a model of teaching media for woodcarving for reasons of not having expert instructors in carving or for reasons of inability or Low Accessibility Response for beneficiaries (students with intellectual disabilities). Woodcarving has complex processes and ornaments, so it is considered an activity that is difficult for students with disabilities to respond to. Actually, this is not the case, wood carving has a content of tiered techniques and working methods, namely Basic, Intermediate to Advanced, so it is easy to learn for someone who has never carved at all. The basic problem for disabled people is that their Intelligence Quotient (IQ) is low, so there is a delay in their reasoning power in translating images and techniques, but they still have adaptive intelligence in managing Emotional Quotient (EQ). Then it is still possible to understand even the practice of carving. Therefore the aim of this research is to design models of woodcarving teaching media that are easy for people with disabilities to respond to. The method for achieving this goal is Practice led Research, which is a method of combining creative practice with creative techniques and technology which outside of it is a research-based creative</p>



	<p>product, starting from a). Preparation or exploration to dig up data to concept formation (Conceptual Practices), b). Concept development to the process of making creative designs (Dialectical Practices), c) Embodiment or implementation of research results to create new products (Contextual Practices). The output targets to be achieved in this study include, a) models of teaching media made of wood including Educational Toys, Puzzles Building, Game Block Sets using carving techniques then coated with top coat of the solid Duco system or the Melamine system.</p>
--	--

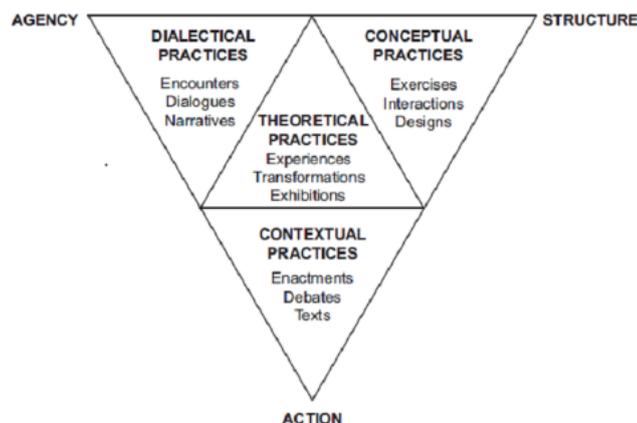
## PENDAHULUAN

Kondisi produk berbahan kayu saat ini sedang mengalami perubahan, desain-desain yang diproduksi cenderung mengikuti keinginan dan kebutuhan pasar global yang nyaris tidak menampilkan ukiran kayu. Padahal, ukir kayu memiliki keunggulan pada aspek keindahan ornamentasinya, tentu aspek tersebut merupakan daya ungkit estetis untuk meningkatkan nilai ekonomi suatu produk. Penelitian ini juga dilandasi oleh kegelisahan Balai Besar Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual (BBRSPDI) Temanggung, bahwa di dalam proses rehabilitasi diperlukan bimbingan fisik, mental, sosial dan keterampilan. Karena alasan paling fundamental yakni *Low Accessibility Response* dan tidak adanya kesiapan media ajar ukir kayu, maka keterampilan yang dibekalkan kepada mereka sebatas mewarnai, menganyam, dan menyipratkan lilin dalam kain. Kondisi mereka ini lemah di IQ tetapi kuat di kecerdasan EQ, maka ia sebenarnya bisa membuat ketrampilan yang lebih kreatif seperti mengukir kayu meskipun masih level dasar.

Persoalan tidak adanya media ajar ukir kayu, maka metode pengajarannyapun terbatas. Sebenarnya metode pengajaran dengan prototipe lebih gampang memahami. Metode pengajaran bagi difabel BBRSPDI Temanggung selama ini menggunakan metode pendekatan *Instructivism*, jarang menggunakan pendekatan *craftivisme* yang secara umum dianggap integral untuk memahami kekuatan difabel. Asgari menulis dalam jurnal " Pendidikan", metode ajar anak keterbelakangan mental sebaiknya fokus pada beberapa keterampilan motorik halus, yaitu pembuatan garis kurva, pola lingkaran, menggunting kertas berpola garis lurus, menggunting kertas berpola zigzag, menggunting kertas berpola lingkaran. Metode *Instructivism* ini tidak pernah mendapatkan kritik, bahwasanya media-media lain yang lebih komprehensif masih banyak bisa diajarkan. Oleh karena itu persoalan model-model media ajar menjadi *urgent* dan mendesak dalam penelitian ini, salah satunya adalah media ajar ukir kayu. Mengapa demikian? Sebab pendidikan seni bagi orang berkebutuhan khusus selama ini kurang dalam kematangan, kurang memaksimalkan *Emotional Quotient*, sekadar melihat kadar *Intelligence Quotients*.

## METODE

Metode yang luarannya purwa rupa atau produk karya seni sering disebut dengan *Practice-led Research*, sebuah metode pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni. *Practice-led Research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research, Creative Research atau Practice As Research*). Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut.



Gambar kerangka praktik di atas mendeskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman, menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat yang mengikat empat jenis wilayah penelitian yaitu *Theoretical Practices* yang merupakan tempat dimana masalah penelitian dan isu ditemukan dan diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan T. Dean 2009: 49). Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas.

Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam *eksplorasi agency, structure, dan action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual, dialectical, dan contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

*Conceptual Practices* adalah bagian terpenting untuk berpikir dan membuat tradisi dimanapun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Di sinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas “berpikir setengah matang” memanfaatkan persebaran pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual.

*Dialectical Practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Hal ini mungkin personal atau umum dan mungkin merupakan hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah makna



karya seni telah “dibuat” dari transaksi dan narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan agen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman di sini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari “berpikir dengan bahasa” dimana gambar dan objek adalah sebuah tulisan berbentuk kode yang membutuhkan analisis dan dialog untuk menciptakan dan mengkomunikasikan makna.

*Contextual Practices*, mencerminkan tradisi lama suatu seni sebagai kritikan dari bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan sosial. Praktisi seni kontekstual memanfaatkan proses kognitif dengan penjelasan terbaik sebagai „berpikir pada aturan“ hal itu merupakan situasional dan memanfaatkan teks visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

Hubungan dari metode penciptaan dan *Practice-led Research* tersebut dapat dilihat dari proses atau praktik adalah suatu komponen penting dalam pembuatan karya seni. Proses penciptaan dijelaskan dalam metode penciptaan, yang kemudian metode tersebut menghasilkan penelitian bagi para senimannya. (Fauzi, 2019).

*Practice-led Research* berfungsi untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif-pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Difabel (*Disability Intelectual*)

Anak-anak penyandang disabilitas intelektual (DI) merupakan salah satu kelompok berkebutuhan khusus yang memiliki ciri tingkat kecerdasan di bawah rata-rata. Ia mengalami suatu gangguan selama periode perkembangan yang ditandai dengan devisit fungsi intelektual, adaptif, sosial dan praktis. Meskipun kecerdasan mereka di bawah rata-rata, tetapi masih memiliki kecerdasan emosional yang bisa mengontrol dirinya, sehingga bila EQ ini dipantik dengan ketrampilan, maka psikomotoriknya bisa berfungsi dengan baik. Mengerjakan ketrampilan yang sifatnya ringan dan mudah, seperti menggambar, meganyam, mewarnai media edukasi, *game boxes* maupun *toys* (Leny, 2016).

Tiga pokok yang harus diketahui terkait aspek sasaran media dalam mengedukasi masyarakat tentang disabilitas. Tiga pokok ini meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiganya bertujuan untuk penguatan edukasi hak penyandang disabilitas di media massa. Pokok pertama adalah sikap yang berkaitan dengan tahu mengapa media perlu memberitakan isu-isu disabilitas. Penyandang disabilitas juga memiliki hak-hak, kemampuan, dan keberagaman yang sama seperti masyarakat non disabilitas, seperti Pengetahuan dan Keterampilan. Pokok kedua, masyarakat akan belajar dari media tentang apa dan siapa disabilitas itu. Penyandang

disabilitas pun akan mendapatkan kesempatan untuk bisa menyampaikan bahwa difabel ada dengan segala keberagaman dan kemampuannya sehingga mereka bisa mendapatkan peluang yang sama. Pokok ketiga adalah keterampilan, tidak sekadar untuk mengiba dan menampilkan sisi lemah. Namun juga sisi kuat yang ditampilkan, bahwa mereka memiliki potensi keterampilan yang sama dengan kita. Ketika potensi ini ditampilkan, memang dalam proses penyampaiannya itu tidak bisa sama rata tetapi mereka bisa mencapai itu dengan proses panjang tapi mereka tetap bisa menampilkan potensi itu (Liputan6.com, Jakarta Direktur Pelaksana Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Jakarta Agoes Rakhman).

### **B. Media Ajar Ukir**

Media Pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan sebagai salah satu alat untuk menyampaikan suatu komunikasi dengan kurikulum berbasis pendidikan. Dalam media pembelajaran terdapat adanya pertukaran informasi melalui adanya proses komunikasi. Umpan balik merupakan unsur yang sangat diperlukan di dalam proses komunikasi. Media pembelajaran merupakan salah satu media yang tersebar paling luas. Mulai dari pembelajaran membaca, menulis, menghitung, dan membaca bahasa asing, dan lain sebagainya (Istiqomah, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang).

Masalah ukir tidak dapat dipisahkan dengan dunia seni, khususnya seni rupa yang di dalamnya penuh dengan keindahan dan kehalusan rasa. Karya ukir merupakan karya kasap mata yang langsung dapat dinikmati oleh semua orang, baik dari wujud desainnya maupun tehnik yang digunakan. Seni Ukir atau Ukiran adalah merupakan cukilan-cukilan kayu atau kruwikan yang sambung menyambungnya cukilan atau kruwikan dapat mewujudkan bentuk gambar yang indah melalui tangan-tangan terampil. Ada pendapat lain bahwa ukir adalah hasil suatu gambaran yang dibuat manusia pada suatu permukaan yang dilaksanakan sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu, sehingga permukaan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata atau kruwikan dan buladan.

### **C. Produk Hasil Perancangan Media Ajar Ukiran**

Rancangan produk media ajar menggunakan kayu jati memberikan keuntungan lebih dari sisi dekorasi, kelunakan, warna cerah dan kemudahan dalam pengerjaannya, sehingga menghasilkan *media ajar* yang indah dan mempesona. Hasil perancangan karya seperti gambar 1.





Gb. 1. Ceplik Semanggi

Produk yang diberi label “Ceplik Semanggi” merupakan ornamen geometris di era 70-an. Kemudian lahir pengembangan-pengembangan yang lebih naturalis, meniru alam yang sifatnya dinamis. Hasil rancangan karya seperti gambar 2.

Bentuk yang dinamis ditambah variasi-variasi memperlihatkan tumbuh dengan sempurna.



Gambar2. Berkembang

## **PENUTUP**

Media ajar mendominasi pada lembaga penyelenggara pendidikan masyarakat. Tidaklah mengherankan apabila perkembangan produk-produk media ajar berbasis kayu tetap eksis meskipun penggarapannya ribet dan memerlukan berbagai syarat yang standar.

Meskipun demikian produk-produk berbahan kayu tetap menjadi idola di kalangan penghobi sebagai barang eksklusif meski porsinya tidak besar dibanding produk berbahan plastik atau non kayu lainnya. Tetapi untuk media ajar justru menunjukkan angka yang signifikan peningkatannya. Meskipun demikian masih diperlukan inovasi dan tindakan kreatif sebagai daya ungkit dalam mengolah kayu lokal. Experiment secara terus-menerus perlu dilakukan sebagai proses perwujudan yang komprehensif, sebab dengan cara seperti itu masyarakat tidak canggung lagi untuk memilih produk kayu.

#### Daftar Pustaka

- Bambang, Moch.( Tt ). Pemanfaatan Limbah Kayu Untuk Perancangan Media ajar Produk Information Technology Dengan Pendekatan Konsep Retro dalam *Laporan Penelitian*. Surabaya: Jurusan Desain Produk Industri, FTSP-ITS Surabaya.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kasiyan.(2009). *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, dan Desain*, Yogyakarta: PB ISI Yogyakarta.
- Praptoyo, Harry. 2010. Sifat Anatomi dan Sifat Fisika Kayu Jati dalam Jurnal Ilmu Kehutanan: *Jurnal Ilmu Kehutanan UGM*, Vol. IV. No. 1. Januari 2010)
- Sumino.2016. Perancangan Produk Media ajar Berbahan Ranting Kayu Kopi. Dalam *Laporan Perancangan*. Yogyakarta: Lppm ISI Yogyakarta.
- Zamroni Salim, Ernawati. 2017. *Info Komoditi Furnitur*. Badan Pengkajian dan Pengembangan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik.
- Purningsih, Dewi. Nilai Ekspor Kayu Olahan Indonesia Capai USD 10.59 Miliar. Retrieved Februari 15, 2021. From <https://www.greeners.co/berita/nilai-ekspor-kayu-olahan-indonesia-capai-usd-10-59-miliar/>

