

KONTRIBUSI PENENTU PRODUKTIVITAS KARYAWAN SENI DI BALI

Oleh:

Putri Anggreni (Staf Pengajar AKPAR Denpasar)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kemampuan individual seniman dan kemampuan mengembangkan produk seni. Penelitian ini menguraikan serta mengungkap kemampuan internal dan eksternal individu dalam meningkatkan produktivitas. Kemampuan internal individu terdiri dari variabel: (1) kreativitas, (2) desain, dan (3) proses berkarya. Sedangkan kemampuan eksternal individu terdiri dari variabel: (1) bahan baku, (2) proses produksi, dan (3) pemasaran. Penelitian ini merupakan penelitian *eksploratory-confirmatory* dengan metode kuantitatif.

Populasi penelitian ini adalah seluruh karyawan seni yang ada di Kabupaten Gianyar, dan sampel penelitiannya adalah 217 orang karyawan seni yang terdiri dari 90 orang karyawan seni patung pada "AWA Gallery", 37 orang karyawan tenun ikat Bali pada perusahaan pertenunan "Setia Cap Cili", dan 90 orang karyawan seni lukis tradisional Bali pada "Dian Lestari Painting". Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengungkap variabel bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran terhadap produktivitas karyawan seni di Bali. Tiap-tiap instrumen di uji coba dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan teknik analisis butir, dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan formula Alpha dari Cronbach. Data dianalisis dengan teknik statistic deskriptif dan analisis regresi ganda.

Hasil analisis regresi ganda untuk pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, dan proses produksi terhadap produktivitas karyawan seni di Bali. Sedangkan untuk pengujian hipotesis yang lain, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemasaran terhadap produktivitas karyawan seni di Bali (pada taraf signifikansi 5%). Keenam variabel bebas secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 9,6% terhadap produktivitas karyawan seni. Besarnya kontribusi keenam variabel bebas mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah dalam menjelaskan produktivitas, yaitu: pemasaran (X_6) = 4,2%, proses berkarya (X_4) = 1,8%, bahan baku (X_1), kreativitas (X_2) = 1,2%, proses produksi (X_5) = 0,9%, dan desain (X_3) = 0,3%.

Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa variabel pemasaran berpengaruh secara signifikan dan memberikan kontribusi paling besar terhadap produktivitas karyawan seni di Bali. Hal tersebut diduga karena diterapkannya strategi pemasaran yang terfokus pada kepentingan mencari keuntungan, dalam usaha untuk mendapatkan penghasilan (*income generating*), dalam rangka meningkatkan kesejahteraan hidup mereka.

Untuk mendorong berkembangnya kemampuan seniman Bali, perlu dicari strategi produksi dan pemasaran produk seni yang mendorong berkembangnya kreativitas, desain, dan proses berkarya yang *original* dan bernilai seni tinggi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menetapkan segmentasi pasar yang dituju. Di mana dengan mengetahui sasaran pasar yang diinginkan, akan memudahkan dalam pemasaran produk seni yang dihasilkan, di samping itu juga dapat digunakan untuk memenuhi permintaan dan harapan dari konsumen/pelanggan yang berdampak pada kepuasan dari konsumen/pelanggan terhadap produk seni yang dibeli. Sedangkan strategi pemasaran yang dilaksanakan melalui peningkatan kemampuan eksternal dengan mengikuti perkembangan teknologi. Penerapan perkembangan teknologi dilakukan melalui usaha

pengawetan terhadap karya seni yang dihasilkan, dengan tujuan agar karya seni tersebut dapat tahan lama dan berkualitas tinggi, baik yang dilakukan dengan cara tradisional maupun modern (mekanis). Di samping itu, juga dalam usaha untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari proses produksi, sehingga produk seni yang dihasilkan benar-benar merupakan produk seni yang memiliki kualitas, nilai seni yang tinggi, dan *original* (merupakan karya seni "asli" para seniman).

Kata kunci: produktivitas karyawan seni di Bali, pemasaran, proses berkarya, bahan baku, kreativitas, desain.

Pendahuluan

Bali merupakan daerah pariwisata yang sudah terkenal di seluruh dunia. Kebudayaan yang unik dan has menyebabkan Bali banyak dikunjungi wisatawan. Terlebih lagi sejak Bali ditetapkan sebagai pusat kepariwisataan Indonesia bagian Tengah pada tahun 1969, maka sejak saat itu arus wisatawan yang datang ke Bali semakin meningkat.

Keserasian antara kehidupan seni budaya, adat istiadat, agama, alam yang indah cukup membuktikan bahwa pulau Bali mempunyai sesuatu yang unik dan memiliki potensi yang merupakan daya tarik yang cukup kuat untuk mengundang pelancong (wisatawan) untuk dapat berkunjung dan menyaksikannya.

Seni patung di Desa Guwang mempunyai ciri khas dan daya tarik tersendiri, bentuk-bentuk patungnya terarah pada bentuk tradisional (klasik) yang mempunyai arti sangat besar dalam perkembangan pariwisata di Bali. Tema-tema yang diangkat seperti: Betari Saraswati, Dewi Sri, Rama sedang memanah, dan sebagainya.

Demikian pula halnya dengan kerajinan tenun ikat Bali, juga memegang peranan yang penting. Bagi masyarakat Bali, tenun ikat Bali bukan lagi sebagai busana untuk upacara agama saja, tetapi sekarang ini banyak dipakai untuk busana sehari-hari. Sebagaimana telah diketahui fungsi dari berbagai jenis kain dewasa ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kain tenun di samping berfungsi

atau digunakan untuk melindungi badan dari pengaruh iklim, cuaca, serta dari serangan binatang-binatang kecil, juga merupakan perwujudan dari masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu, di dalamnya terkandung ide-ide, gagasan-gagasan, norma-norma, serta nilai-nilai estetika yang secara umum dapat dikatakan sebagai pencerminan dari masyarakat pemakainya.

Tenun ikat hasil pertenunan Setia Cap Cili mewakili yang tradisional Bali, di mana perkembangan motifnya dari waktu ke waktu mengalami perubahan seperti berbentuk garis, titik, segi tiga, lingkaran, dan sebagainya, atau disebut dengan bidang geometris dan motif-motif bentuk alami seperti manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, benda mati, dan sebagainya, baik yang diungkapkan secara realis maupun menurut cita rasa persepsi si penciptanya.

Seni lukis sebagai salah satu cabang kesenian, di samping seni ukir, seni tari, dan seni lainnya, merupakan kesenian yang menonjol di Bali. Sebagaimana halnya dengan kesenian lainnya, maka seni lukispun lahir berkaitan erat dengan keagamaan. Lukisan wayang dengan dengan tema-tema yang diambil dari Wiraceritera Ramayana dan Mahabharata adalah merupakan sarana upacara agama. Sebagai umat Hindu, melukis adalah untuk pengabdian yang tulus ikhlas untuk kepentingan agama dan masyarakat.

Bentuk lukisan tradisinal Bali dapat ditemukan di pusat peradaban seperti di sekitar puri, misalnya di Gianyar ada lukisan Ubud. Di mana pusat seni lukis tradisinal tadi memiliki karakter dan isi yang selalu dapat memberikan cirinya tersendiri yang sesuai dengan alam lingkungan dan aktivitas masyarakatnya. Dengan demikian, berarti betapa besar peranan lingkungan alam serta kegiatan kehidupan masyarakat, sehingga dapat mempengaruhi niat para pelukis untuk menyalurkan idenya dengan mengambil tema alam dan kegiatan hidup setempat.

Pada dasarnya permasalahan mengenai produktivitas yang dihadapi oleh karyawan seni patung, tenun ikat bali, dan seni likes tradisional bali adalah sama, yaitu meliputi: masalah bahan baku terletak pada kualitas bahan baku yang digunakan dan keberadaan bahan baku seluruhnya tidak dapat diperoleh di Bali (didatangkan dari luar daerah), kreativitas yang kurang tinggi dari karyawan seni, desai yang tidak dikonsepskan terlebih dahulu (agar terwujud karya seni yang memiliki keharmonisan dan keselarasan dari unsur-unsurnya), proses berkarya yang dilakukan oleh karyawan seni tidak secara totalitas dalam penuangan

konsep-konsep/ide-ide yang ingin divisualisasikan, akibat kurangnya kebebasan dalam berkarya seni, proses produksi yang kurang menerapkan perkembangan teknologi akibat keterbatasan modal, dan pemasaran yang hanya terfokus pada motif ekonomi semata-mata (untuk memperoleh penghasilan/*income generating*), sehingga produk seni tradisional akan tergusur oleh produk seni yang bersifat manufaktur.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, selanjutnya dapat dirumuskan masalah pokok yang ingin diungkap dalam penelitian ini adalah: pertama, bagaimanakah karakteristik produktivitas karyawan seni di Bali; kedua, seberapa besar pengaruh variabel bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran terhadap produktivitas karyawan seni di Bali; ketiga, seberapa besar kontribusi dari variabel bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran terhadap produktivitas karyawan seni di Bali.

Kajian Teori

1. Produktivitas

Secara umum dapat dikemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat menentukan tingkat produktivitas kerja adalah faktor-faktor yang bersifat internal dan eksternal. Faktor internal adalah segala kondisi yang bersumber dari diri seseorang seperti: minat, bakat, kecakapan, dan apresiasi. Faktor eksternal adalah segala kondisi yang bersumber dari luar diri individu seperti: bahan baku, peralatan, teknik produksi, dan lingkungan. Kedua faktor tersebut, baik yang bersifat internal maupun eksternal sama-sama dapat menentukan tinggi rendahnya tingkat produktivitas kerja seseorang, sehingga sulit dipisahkan antara yang satu dengan yang lain.

Faktor-faktor yang berpengaruh pada proses produksi menurut teori fungsi produksi merupakan hubungan antara faktor-faktor produksi dengan barang-barang dan jasa-jasa yang dihasilkan (Reksohadiprodjo dan Gitosudarmo, 2000:1). Artinya, bahwa dalam proses produksi terdapat sejumlah faktor atau komponen yang berpengaruh.

Dalam penelitian ini, variabel yang berpengaruh pada produktivitas karyawan seni dalam menghasilkan karya seni yang memiliki nilai yang tinggi

adalah: bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran. Untuk menyatakan secara matematis, dapat ditulis dalam bentuk persamaan:

Produktivitas = fungsi (bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran)

$$Y = f(X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6)$$

Di mana: Y = produktivitas karyawan seni
X₁ = bahan baku
X₂ = kreativitas
X₃ = desain
X₄ = proses berkarya
X₅ = proses produksi
X₆ = pemasaran

Untuk lebih jelasnya, maka di bawah ini akan diuraikan masing-masing variable tersebut secara terperinci sebagai berikut:

2. Bahan Baku

Bahan baku dikatakan sebagai variabel yang memegang peranan penting, baik dalam seni patung, tenun ikat Bali, maupun seni lukis tradisional Bali. Bahan baku diartikan sebagai pelengkap awal perwujudan suatu karya, di mana dalam pemilihan bahan baku hendaknya disesuaikan dengan tujuan penggunaannya (Assuari, 1993).

Semua bahan baku kalau dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan penonjolan bahan baku tersebut akan mempunyai nilai, fungsi, artistik, dan kegunaan yang memuaskan. Tergantung kepada sejauh mana pemahaman terhadap jenis-jenis bahan baku tersebut digunakan sebagai media untuk mewujudkan suatu karya seni. Dan tampaknya kita harus lebih memahami sifat dan karakter bahan baku yang akan digunakan, yang disesuaikan dengan faktor kegunaan praktisnya.

3. Kreativitas

Menurut Sodiq (1992), dengan berbagai cara hendaknya kreativitas dipupuk dan dikembangkan. Kreativitas sangat penting tidak hanya bagi kehidupan modern tetapi dalam setiap kehidupan di mana terdapat kemauan dan upaya untuk mengembangkan diri, maka diperlukan adanya dorongan, pemikiran, sikap, dan perilaku yang kreatif. Setiap upaya manusia untuk mengembangkan diri, untuk memecahkan hal-hal yang dihadapi dalam upaya mencapai kemajuan adalah memerlukan kemampuan kreatif.

Sedangkan menurut pendapat (Djelantik, 1999:69) mengenai kreativitas adalah sebagai berikut:

“Kreativitas menyangkut sesuatu yang seninya belum pernah terwujud sebelumnya. Apa yang dimaksudkan dengan seninya tidak mudah ditangkap, karena ini menyangkut sesuatu yang prinsipil, dan konseptual. Yang dimaksudkan bukanlah hanya wujudnya yang baru, tetapi adanya pembaharuan dalam konsep-konsep estetikanya sendiri, atau penemuan konsep yang baru sekali.”

Dengan demikian kreativitas seni merupakan hasil karya tingkatan tinggi yang memiliki nilai-nilai artistik yang tidak hanya menggunakan kemampuan berpikir kreatif, namun juga totalitas manusia termasuk kemampuan berpikir, perasaan, penginderaan, dan kemampuan intuitifnya.

4. Desain

Pengertian desain menurut (Malcolm, 1972:7) adalah:

“Designing, then, is the act of arranging things to create a single effect. In design, the elements are the things we work with: the principles are what we do with them. Space, line, shape, form, color, value and texture are the design elements with which artists work to create a design. The design principles of balance, movement, repetition, emphasis, contrast and unity are what artists do with the design elements make a pleasing and satisfying art form.”

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan desain adalah konsep perencanaan suatu benda, yang terdiri dari beberapa unsure atau elemen guna mewujudkan suatu hasil nyata yang mengandung kaidah, rasa, dan nilai estetika agar dapat mewujudkan karya yang memiliki kesatuan, keseimbangan, irama, harmoni, kontras, proporsi, dan pusat perhatian.

5. Proses Berkarya

Merupakan suatu proses atau tahapan-tahapan penuangan endapan pengalaman pribadi dalam perjalanan hidup yang kemudian direnungkan dan dikonsepsikan dalam pandangan subyektif, didasari pengetahuan, dan pengalaman teknik.

6. Proses Produksi

Ahyari (1985:6) menerangkan bahwa:

“Proses produksi atau teknik produksi adalah untuk menyelenggarakan atau melaksanakan dari suatu hal tertentu. Produksi diartikan sebagai kegiatan yang dapat menimbulkan tambahan manfaat atau penciptaan faedah baru yang terdiri dari beberapa macam, misalnya: faedah bentuk, waktu, tempat, serta kombinasi dari faedah tersebut di atas. Contoh penambahan manfaat melalui perubahan bentuk adalah seseorang atau perusahaan yang merubah bentuk menjadi meja, kursi, almari, dan sebagainya”.

Jadi proses atau teknik produksi diartikan sebagai metode, maupun bagaimana menambah manfaat atau penciptaan faedah baru yang dilaksanakan perusahaan.

7. Pemasaran

Definisi pemasaran menurut (Evans, dan Berman, 1987:8) adalah:

“Marketing is defined as the performance of business activities that direct the flow of goods and services from producer to consumer or user.”

Or "Marketing is defined as the process in a society by which the demand structure for economic goods and services is anticipated or enlarged and satisfied through the conception, promotion, and physical distribution of such goods and services."

Jadi dapat disimpulkan, pemasaran merupakan usaha di dalam penyaluran atau penjualan hasil produksi kepada konsumen.

Metode Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh karyawan seni patung yang bernaung dalam "AWA Gallery", karyawan tenun ikat Bali yang bernaung dalam usaha pertenunan "Setia Cap Cili", dan karyawan seni lukis tradisional Bali yang bernaung dalam "Dian Lestari Painting" di Kabupaten Gianyar.

Untuk mendapatkan data yang akurat digunakan lembar observasi dan angket dengan alternatif pilihan yang bervariasi, yang telah terlebih dahulu diujicobakan. Instrumen produktivitas karyawan seni terdiri dari 15 butir pernyataan, variabel bahan baku terdiri dari 19 butir pernyataan, variabel kreativitas pematung terdiri dari 14 butir pernyataan, variabel kreativitas penenun terdiri dari 12 butir pernyataan, variabel kreativitas pelukis terdiri dari 14 butir pernyataan, variabel desain pematung terdiri dari 14 butir pernyataan, variabel desain penenun terdiri dari 14 butir pernyataan, variabel desain pelukis terdiri dari 14 butir pernyataan, variabel proses berkarya terdiri dari 12 butir pernyataan, variabel proses produksi terdiri dari 11 butir pernyataan, variabel pemasaran karyawan seni terdiri dari 11 butir pernyataan, dan variabel pemasaran pengusaha seni terdiri dari 17 butir pernyataan.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik tingkat produktivitas, bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran; dan analisis regresi ganda untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dapat dijelaskan, bahwa bahan baku tidak berpengaruh terhadap produktivitas karyawan seni ($p = 0,288$), kreativitas tidak berpengaruh terhadap

produktivitas karyawan seni ($p = 0,163$), desain tidak berpengaruh terhadap produktivitas karyawan seni ($p = 0,419$), proses berkarya tidak berpengaruh terhadap produktivitas karyawan seni ($p = 0,124$), proses produksi tidak berpengaruh terhadap produktivitas karyawan seni ($p = 0,073$). Sedangkan pemasaran berpengaruh terhadap produktivitas karyawan seni ($p = 0,009$).

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda, diperoleh $R = 0,311$; $R^2 = 0,096$; $p = 0,001$. Hal ini berarti bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap produktivitas karyawan seni. Sekitar 9,6% variansi dalam produktivitas dapat dijelaskan oleh bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran (memiliki pengaruh yang signifikan pada taraf 5%). Rangkuman hasil analisis regresi ganda dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Rangkuman Hasil Analisis Regresi Ganda

Sumber	df	JK	RK	F	p
Regresi	6	126,583	21,097	3,743	0,001
Residu	210	1183,657	5,636		
Total	216	1310,240			

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bahan baku, kreativitas, desain, proses berkarya, proses produksi, dan pemasaran terhadap produktivitas karyawan seni dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif pada
Produktivitas Karyawan Seni

No.	Variabel Bebas	Sumbangan Efektif	Sumbangan Relatif
1.	Bahan Baku (X_1)	1,2%	12,500%
2.	Kreativitas (X_2)	1,2%	12,500%
3.	Desain (X_3)	0,3%	3,125%
4.	Proses Berkarya (X_4)	1,8%	18,750%
5.	Proses Produksi (X_5)	0,9%	9,375%
6.	Pemasaran (X_6)	4,2%	43,750%
	Total	9,6%	100,000%

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat total sumbangan efektif variabel bebas adalah 9,6% yang masing-masing berupa sumbangan efektif dari variabel bahan baku (X_1) = 1,2%; kreativitas (X_2) = 1,2%; desain (X_3) = 0,3%; proses berkarya (X_4) = 1,8%; proses produksi (X_5) = 0,9%; dan pemasaran (X_6) = 4,2%.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hanya variabel pemasaran berpengaruh secara signifikan terhadap produktivitas karyawan seni di Bali.
2. Besarnya kontribusi dari seluruh variabel terhadap produktivitas karyawan seni adalah 9,6%, yang terdiri dari: bahan baku (X_1) = 1,2%; kreativitas (X_2) = 1,2%; desain (X_3) = 0,3%; proses berkarya (X_4) = 1,8%; proses produksi (X_5) = 0,9%; dan pemasaran (X_6) = 4,2%.
3. Dalam penelitian ini, besarnya *unique-factor* = 90,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa masih terdapat faktor-faktor lain yang lebih bersifat dominan dalam menentukan produktivitas karyawan seni, seperti: kurangnya kebebasan yang diberikan kepada karyawan seni dalam berkreasi, etos kerja

yang masih rendah, kurangnya penghargaan terhadap karyawan seni, stabilitas politik, ekonomi, dan keamanan yang kurang stabil yang dapat mempengaruhi kunjungan wisatawan untuk datang ke Bali.

Saran-saran

1. Berdasarkan signifikansi statistik, produktivitas karyawan seni dipengaruhi oleh variabel pemasaran, di mana karyawan seni dalam berkarya lebih terfokus pada usaha untuk memperoleh penghasilan, sehingga proses produksi secara berangsur-angsur akan bersifat manufaktur. Hal ini menyebabkan nilai-nilai seni yang tradisional (klasik) akan tergusur, sehingga originalitas dari produk seni Bali yang terkenal di manca Negara akan memudar.
2. Berdasarkan signifikansi praktis, diperlukan usaha-usaha untuk tetap mempertahankan produk seni Bali yang memiliki nilai seni yang tinggi, dengan cara menerapkan strategi pemasaran yang dapat dilakukan melalui usaha peningkatan kemampuan seni (secara internal) dari karyawan seni tersebut. Di samping itu, juga dapat diupayakan melalui penerapan perkembangan teknologi (secara eksternal) dengan usaha melakukan pengawetan terhadap produk seni yang dihasilkan, sehingga dapat dihasilkan karya seni yang memiliki originalitas dan kualitas/mutu seni yang tinggi.

Daftar Pustaka

- Ahyari, Agus. (1985). *Manajemen Produksi, Perencanaan Sistem Produksi*: BPFE-UGM.
- Assuari, Sofjan. (1993). *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta: FE-UII.
- Evans, R. Joel, & Berman, Barry. (1987). *Marketing*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Malcolm, C. Dorothea. (1972). *Design: Elements and Principles*. Massachusetts: Davis Publications Inc.
- Reksohadiprodjo, Sukanto, & Gitosudarmo Indriyo. (2000). *Manajemen Produksi*. Yogyakarta: BPFE.
- Sodiq A. Kuntoro. (1992). Nilai-nilai Keagamaan dalam Pengembangan Kreativitas Anak, Suatu Tantangan bagi Kehidupan Modern. *Cakrawala Pendidikan No. 3, Tahun XI, halaman 11-29*.