

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Profil Kabupaten Deli Serdang (2017 : 12) Deli Serdang adalah salah satu Kabupaten di Sumatera Utara. Secara geografis Kabupaten Deli Serdang Berada 2°57' Lintang Utara sampai 3°16' Lintang Utara dan 98°33' Bujur Timur sampai 99°27' Bujur Timur dengan Ketinggian 0 – 500 m diatas permukaan laut. Kabupaten Deli Serdang terdiri dari dataran pantai, dataran rendah dan dataran tinggi pegunungan. Kelapa adalah tanaman tropis yang dapat tumbuh mulai dari pinggir pantai hingga ketinggian 1000 meter di atas permukaan laut, dengan demikian tanaman kelapa dapat tumbuh subur di daerah Kabupaten Deli Serdang.

Dengan kondisi seperti ini memberikan gambaran bahwa Kabupaten Deli Serdang memiliki sumber daya alam yang dapat diandalkan sebagai sumber devisa dalam memacu pertumbuhan ekonomi yang akan memberikan kontribusi pada tingkat kesejahteraan masyarakat. Sebagai salah satu sentral kerajinan di Sumatera Utara. Potensi daerah yang cukup diunggulkan di Kabupaten Deli Serdang yaitu Produk UMKM yang berada dibidang kerajinan tangan (*handy craft*), *souvenir* dan *aksesoris*. Di antaranya berupa kerajinan berbahan sabut kelapa, keramik, gerabah, batik, kain songket, kerajinan berbahan lidi, rajut, dan lain sebagainya.

Creabrush merupakan nama merek disalah satu usaha kerajinan yang bergerak dalam pembuatan benda-benda *souvenir* di Kabupaten Deli Serdang

mikik pengrajin Febri Yunarta. Berlokasi di jalan Medan – Binjai KM 11,2 Desa Mulyorejo Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Dengan memanfaatkan bahan yang ada di alam dan ramah lingkungan yaitu sabut kelapa, dari kelihaihan tangan sang pengrajin, sabut kelapa tersebut dibuat menjadi berbagai macam benda kerajinan. Produk kerajinan sabut kelapa ini banyak diminati masyarakat di Sumatera Utara bahkan sampai ke pulau Jawa. Saat ini, kerajinan sabut kelapa sering digunakan untuk mengisi dekorasi ruang tamu, kantor dan rumah tangga, selanjutnya juga dapat dijadikan sebagai cendramata (*souvenir*).

Wawancara (23 Juni 2019) Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan pengrajin *Creabrush* mengatakan bahwa, melimpahnya limbah sabut kelapa yang tidak terpakai pengrajin mengembangkan ide kreatifnya dengan memanfaatkan limbah sabut kelapa tersebut menjadi sebuah kerajinan yang memiliki nilai seni dan nilai guna. permintaan pasar terhadap kerajinan sabut kelapa sangat beragam. Salah satunya adalah pengrajin harus pandai menciptakan produk berbahan sabut kelapa dengan berbagai macam kreasi agar permintaan pasar tetap terpenuhi. Selain itu kerajinan sabut kelapa hanya diproduksi jika ada pesanan saja.

Penelitian ini dimaksudkan ingin mengetahui lebih jauh tentang jumlah bentuk yang dihasilkan, dan bagaimana perkembangan produk pada kerajinan berbahan sabut kelapa. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk pendidikan khususnya dibidang pendidikan seni rupa karna dapat menambah pengetahuan tentang kerajinan berbahan sabut kelapa dan mempelajari produk-produk apa saja

yang dapat dihasilkan dari sabut kelapa, serta apa saja bahan yang digunakan dalam produk kerajinan sabut kelapa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut lewat beberapa asumsi di atas maka peneliti berkeinginan mengkaji lebih dalam tentang **“Tinjauan Terhadap Kerajinan Berbahan Sabut Kelapa Di Sentra *Creabrush* Desa Mulyorejo Kecamatan Sunggal Deli Serdang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat menguraikan beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Permintaan pasar terhadap produk kerajinan berbahan sabut kelapa sangat beragam.
2. Pembuatan produk kerajinan berbahan sabut kelapa yang dibuat jika ada pemesanan saja.
3. Produk kerajinan apa saja yang dapat dibuat dengan bahan sabut kelapa.
4. Bagaimana pengembangan produk kerajinan berbahan sabut kelapa.
5. Harga jual produk yang tinggi.
6. Potensi kelapa yang melimpah di daerah-daerah tertentu yang mengakibatkan menumpuknya sabut kelapa.
7. Produk berbahan dasar sabut kelapa yang masih dalam produksi musiman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pembatasan masalah peneliti berfokus pada :

1. Pembuatan produk kerajinan sabut kelapa pada *Creabrush*
2. Produk kerajinan apa saja yang dapat dibuat dengan bahan sabut kelapa pada *Creabrush*
3. Bagaimana pengembangan produk kerajinan sabut kelapa pada *Creabrush*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi :

1. Bagaimana proses pembuatan produk kerajinan sabut kelapa pada *Creabrush*?
2. Apa saja bentuk produk kerajinan yang dapat dibuat dengan bahan sabut kelapa pada *Creabrush*?
3. Bagaimana pengembangan produk kerajinan sabut kelapa pada *Creabrush*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan produk kerajinan berbahan sabut kelapa pada *Creabrush*.

2. Untuk mengetahui apa saja bentuk produk kerajinan yang dapat dibuat dengan bahan sabut kelapa pada *Creabrush*.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan produk kerajinan berbahan sabut kelapa pada *Creabrush*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya mengenai kajian kerajinan berbahan sabut kelapa karya *Creabrush*.

2. Manfaat paktis

a. Bagi Peneliti

1) Menambah wawasan tentang *creabrush* sebagai pengrajin kerajinan berbahan sabut kelapa.

2) Menambah wawasan tentang bagaimana pembuatan kerajinan berbahan sabut kelapa.

b. Bagi Industri/ Jurusan

1) Sebagai bahan referensi tentang karya seni yang berbasis kerajinan.

2) Sebagai pengetahuan baru mengenai suatu bahan kerajinan dengan barang *souvenir*.

c. Bagi Pihak Lain

- 1) Menambah wawasan tentang kerajinan berbahan dasar sabut kelapa
- 2) Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY