

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kerajinan merupakan produk yang dihasilkan manusia yang dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan yang tumbuh di negara kita. Dalam bidang seni kerajinan yang mempunyai kecenderungan diproduksi secara massal sangat tepat apabila di dalam penggalian dan penuangan ide mengakar pada seni tradisi. Bahkan tidak dipungkiri lagi, bahwa akar dari seni rupa yang berkembang di Indonesia merupakan cerminan dari seni tradisi. Karya seni kerajinan digolongkan kedalam kelompok seni rupa, karya seni kerajinan dalam proses penciptaan dan pembuatannya tidak terlepas dari unsur-unsur desain seperti garis, bidang, warna, dan tekstur, sehingga bentuk dan wujud dari sebuah karya seni kerajinan dapat dilihat dan diraba

Namun demikian, pada perjalanannya yang panjang ada sebagian orang yang memandang lain dan tidak memahami secara mendalam keberadaan seni yang sudah mentradisi. Hal ini terjadi karena secara perlahan dominasi kebiasaan luar mulai memasuki tradisi Indonesia. Bahkan sering sekali suatu kerajinan seni merupakan konsep pemikiran orang luar, dan masyarakat Indonesia hanya menjadi bagian produksinya belaka. Sehingga lambat-laun kerajinan Indonesia justru akan kehilangan jati dirinya.

Upaya untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya, dapat dilakukan dengan cara mendukung individu maupun masyarakat dalam meningkatkan seni

kerajinan di Indonesia. Hal ini tidak terlepas dari interaksi antar sesama manusia dalam suatu masyarakat yang akan berkembang menjadi salah satu kebutuhan sosial. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mempertahankan seni kerajinan di Indonesia adalah dengan cara melekatkan seni tradisi pada setiap karya seni kerajinan yang dihasilkan. Terlihat jelas, bahwa seni yang ada kaitannya dengan seni tradisi eksistensinya masih tetap kuat dan membara meskipun mendapatkan tekanan yang bertubi-tubi dari pengaruh luar. Terutama dari tekanan bumi belahan barat yang pada dasarnya bukan merupakan bentuk yang asli bagi Indonesia. Nilai tradisi yang hingga saat ini masih menjadi pegangan hidup tetap memberikan angin segar dan manfaat positif karena menjadikan spirit untuk berkarya sesuai dengan keinginan yang dikehendaki.

Cenderamata merupakan hadiah yang diberikan sebagai kenang-kenangan atau sebagai pengingat suatu peristiwa. Pada masa sekarang cenderamata biasa kita jumpai dalam acara perkawinan ataupun ulang tahun. Bahkan saat ini sudah merambah pada event promosi suatu usaha, peringatan kematian, syukuran kelahiran, syukuran hajatan dan sebagainya. Selain itu cenderamata dapat juga merupakan suatu kerajinan yang dihasilkan suatu daerah dan dapat dijadikan sebagai oleh-oleh bagi wisatawan. Adapun jenis cenderamata diantaranya: hiasan lemari es, gantungan kunci, hiasan pensil, krans akar wangi, tempat pensil, hiasan toples, frame foto, aneka kotak, bros, dan sebagainya

Pada dasarnya pengerajin menghasilkan karya seni sebagai bisnis sekaligus kegiatan seni. Setiap karya seni dengan tujuan bisnis harus terkonsep pada aturan bisnis. Karya yang dibuat untuk dibisniskan harus dapat menarik

minat konsumen. Salah satu cara untuk menarik minat konsumen sendiri adalah dengan cara mengaitkan kerajinan pada prinsip souvenir. Kerajinan yang telah memenuhi prinsip souvenir berupa harga yang murah, berukuran kecil, ringan, dan memiliki karakter. Jika hal tersebut sudah terpenuhi, kemungkinan besar suatu karya dapat dibisniskan dengan lancar.

Kerajinan yang dibuat dengan tujuan bisnis dapat dijadikan sebagai barang souvenir. Souvenir sendiri merupakan salah satu produk seni kerajinan. Secara makro dapat dikatakan, bahwa seni kerajinan yang orientasi produknya dalam bentuk souvenir berakar dari seni-seni tradisi masa lampau. Produk seni kerajinan yang diciptakan oleh para pengrajin merupakan warisan leluhur masa lampau. Pengrajin dengan tekun dan gigih menekuni profesinya dengan mengandalkan keterampilan tangan warisan leluhurnya. Sebagaimana dijelaskan oleh But Muchtar (dalam Atmojo, 2011: 5), bahwa pada umumnya mereka memiliki kebiasaan menirukan apa yang telah diwarisi secara turun temurun dengan kata lain mengulang produk yang sama.

Souvenir merupakan salah satu produk pariwisata. Kegiatan pariwisata tidak terlepas dengan kegiatan berbelanja; terutama berupa barang-barang kerajinan/ souvenir. Salah satunya berupa kerajinan tangan. Dengan kata lain, antara kerajinan/ souvenir dan pariwisata keduanya saling mendukung, mengingat salah satu komponen penting dalam dunia pariwisata adalah hasil kerajinan/ souvenir sebagai tanda mata wisatawan yang pernah berkunjung ke daerah tertentu. dengan kata lain, souvenir dianggap dapat mewakili “citra” akan lokasi yang pernah dikunjungi.

Dalam kegiatan pariwisata, keberadaan barang kerajinan souvenir dapat dipandang dari dua sudut; yakni souvenir sebagai barang semata (*an sich*) dan proses pembuatan souvenir itu sendiri. Sebagai “barang semata” souvenir hanya akan memberikan arti bahwa wisatawan sudah pernah berkunjung di daerah tersebut. Sering sekali ditemukan barang-barang souvenir di suatu wilayah bukanlah berasal dari setempat/ sekitar objek itu berada. Meskipun demikian, wisatawan sudah terpuaskan bila sudah memperoleh souvenir yang diinginkannya tanpa memperdulikan keaslian dan originalitas barang yang dibelinya. Berbeda halnya apabila seorang wisatawan telah melihat langsung proses pembuatan barang souvenir. Keyakinan dan kepuasan tersebut pasti akan lebih maksimal dari sebelum melihat proses pembuatan barang kerajinan/ souvenir.

Salah satu hasil dari kerajinan seni adalah boneka. Dalam perkembangannya, boneka terus mengalami perubahan baik dari bentuk maupun bahan pembuatannya. Jika zaman dahulu boneka dibuat dengan bahan kayu ataupun kulit hewan seperti boneka kayu dan wayang. Kini semakin berkembangnya kreasi pengerajin, boneka dibuat dengan menggunakan bahan kain. Salah satunya menggunakan bahan kain flanel.

Boneka dengan bahan kain flanel kini mulai banyak bermunculan dipasaran. Keberadaan kain flanel sebagai bahan utama untuk membuat boneka kini telah semakin mudah untuk didapat, ditambah lagi harganya yang lebih terjangkau bila dibandingkan menggunakan bahan lainnya. Kain flanel sendiri memiliki tekstur yang khas dan variasi warna yang beragam. Hal inilah yang

membuat banyak pengerajin yang memilih kain flanel sebagai bahan dasar untuk digunakan dalam pembuatan boneka.

Boneka merupakan salah satu karya seni hasil kerajinan yang pada saat ini mulai diperkenalkan sebagai salah satu bentuk souvenir. Salah satu souvenir berupa boneka adalah boneka berbahankan kain flanel karya Milli Art. Boneka karya Milli Art ini sudah terdaftar pada katalog “Produk Unggulan Kota Medan”. dimana katalog tersebut berisikan bermagai macam jenis hasil karya pengerajin dan dianggap sebagai suatu souvenir kota Medan.

Boneka karya Milli Art merupakan hasil kerajinan tangan industri rumahan (*home industry*). Karya seni yang dibuat dengan tujuan seni dan bisnis harus terikat pada prinsip visualisasi untuk tujuan seninya dan prinsip souvenir untuk tujuan bisnisnya. Hal inilah yang menjadi permasalahan yang akan dibahas oleh penulis pada pembahasan berikutnya. Apakah boneka karya Milli Art dibuat berdasarkan prinsip visualisasi suatu karya seni yang berupa garis, bidang, volume, tekstur, bentuk, dan warna. Selanjutnya, apakah boneka karya Milli Art dibuat berdasarkan prinsip suatu souvenir berupa harganya yang murah, ukurannya yang kecil dan ringan, dan memiliki spesifik (karakteristik). Hal inilah yang membuat ketertarikan penulis untuk mengkaji apakah boneka karya Milli Art sudah sesuai dengan prinsip seni rupa berupa visualisasi dan prinsip souvenir yang nantinya hasil penulisan ini dibahas dalam bentuk tugas akhir (skripsi).

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan, penulis ingin mengkaji penampakan visual dan kaitannya dengan konsep souvenir yang digunakan dalam penciptaan boneka dari bahan flanel oleh pengerajin Milli Art.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, penulis bermaksud mengkaji boneka karya Milli Art dengan judul : **NILAI ESTETIK VISUALISASI BONEKA SOUVENIR KARYA MILLI ART.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Boneka karya Milli Art belum menunjukkan bentuk mini dari aslinya
2. Bentuk, warna, material, dan tekstur visual boneka karya Milli Art
3. Prinsip-prinsip *souvenir* karya Milli Art belum sepenuhnya memiliki standart umum.
4. Bagaimana prinsip-prinsip estetis yang diterapkan oleh Milli Art
5. Penempatan dalam prinsip-prinsip *souvenir* boneka yang ada pada Milli Art kurang sesuai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah: prinsip-prinsip estetis dsn prinsip-prinsip *souvenir* boneka karya Milli Art.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut adalah:

1. Bagaimanakah prinsip estetis yang diterapkan pada boneka karya Milli Art?

2. Bagaimanakah prinsip-prinsip *souvenir* boneka yang diterapkan karya Milli Art?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prinsip-prinsip estetis yang terkandung pada boneka karya Milli Art.
2. Mengetahui prinsip-prinsip *souvenir* yang dipakai dalam *souvenir* boneka karya Milli Art.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaatnya, penelitian ini dibagi atas dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat-manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya mengenai kajian visualisasi boneka *souvenir* karya Milli Art.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengusaha Kerajinan

- 1) Menambah wawasan tentang pembuatan kerajinan sebagai suatu *souvenir*.

- 2) Sebagai bahan perbandingan untuk lebih menghasilkan karya seni yang lebih berkualitas.

b. Bagi Institusi/ Jurusan

- 1) Sebagai bahan referensi tentang karya seni khususnya boneka.
 - 2) Sebagai pengetahuan baru mengenai kaitan bahan kerajinan dengan barang *souvenir*.
- c. Bagi Penulis dan Pihak Lain
- 1) Menambah wawasan tentang visualisasi boneka *souvenir*.
 - 2) Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY