

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kerajinan merupakan karya manusia yang berkaitan dengan keterampilan tangan dan memiliki nilai estetis, sehingga karya tersebut memiliki nilai jual. Karya kerajinan biasanya terbuat dari berbagai bahan dan memiliki fungsi sebagai benda hias maupun benda pakai. Karya kerajinan yang sampai saat ini masih berkembang adalah boneka. Menurut Nurmiyani dan Achir (2014:93), boneka merupakan produk yang masih digemari oleh sebagian besar masyarakat. Boneka mengalami perkembangan dari tahun ke tahun baik dari tekstur, warna jenis dan bahannya.

Boneka sangat mudah ditemukan atau diperoleh ditoko-toko maupun dipusat perbelanjaan. Berbagai macam bahan yang digunakan untuk pembuatan boneka, salah satunya terbuat dari bahan limbah. Jenis-jenis dan sumber limbah bermacam-macam salah satunya yaitu limbah goni. Goni merupakan kain yang terbuat dari benang besar dan kecil yang memiliki tekstur kasar dan halus. Karung goni biasanya digunakan sebagai wadah untuk menyimpan beras, kentang dan lainnya. Karung goni saat ini belum banyak dimanfaatkan menjadi produk kerajinan tangan. Pengolahan dan pemanfaatan karung goni yang masih minim tidak sebanding dengan banyaknya jumlah karung goni bekas, karna sebagian besar orang menggunakan karung sintesis yang dirasa jauh lebih praktis (Jufrizal, 2017:41).

Berbicara tentang limbah bukan masalah baru, jumlah limbah yang cukup besar tanpa adanya pengolahan yang tepat dapat menimbulkan pencemaran lingkungan yang serius. Hal ini dinyatakan oleh Kepala Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Medan Muhammad Husni yang menyebutkan bahwa setiap harinya ada 2000 ton sampah dari 21 kecamatan se-kota Medan (<http://medan.tribunnews.com/2017/09/29/>). Maka dari itu diperlukannya tenaga yang terampil untuk mengelola, memberdayakan, serta memanfaatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah tersebut.

Salah satu pengrajin di kota Medan yang memanfaatkan limbah menjadi sebuah produk kerajinan adalah Dikraf. Pengrajin ini merupakan salah satu usaha kerajinan yang bergerak dalam pembuatan miniatur, lukisan dari bahan serbuk kayu, lampu hias serta boneka yang terbuat dari bahan limbah karung goni. Dengan memanfaatkan bahan limbah, pengrajin ini mampu menyulap bahan tersebut menjadi sebuah kerajinan yang unik dan memiliki nilai jual. Pengrajin ini sudah menggeluti bidang kerajinan sejak tahun 2004 hingga saat ini. Karyanya sudah sampai ke daerah Jawa dan Brunei Darussalam. Hal ini dikarenakan dalam pembuatan suatu karya, pengrajin Dikraf selalu menggunakan tema yang menarik seperti aktifitas yang sering dilakukan manusia pada umumnya, dan *icon-icon* daerah Sumatera Utara khususnya Medan dan sekitarnya misalnya miniatur becak Siantar, miniatur becak Medan, miniatur rumah adat, dll.

Dari berbagai produk kerajinan yang dihasilkan, peneliti sangat tertarik untuk meneliti karya boneka yang terbuat dari bahan limbah karung goni. Boneka tersebut merupakan boneka figure yang memiliki keunikan tersendiri karena

terbuat dari bahan limbah karung goni. Boneka figure yang dihasilkan Dikraf tidak berdiri sendiri sebagaimana boneka lainnya yang biasa kita lihat. Boneka tersebut berukuran kecil dan memiliki unsur pendukung yang juga terbuat dari bahan limbah lainnya yang dipadukan sehingga menimbulkan kesan cerita didalamnya yang bisa kita sebut sebagai kerajinan souvenir diorama.

Dari keunikan karya diorama yang dihasilkan oleh pengrajin Dikraf, ternyata dalam pembuatannya masih terdapat beberapa kelemahan yang berkaitan dengan prinsip-prinsip desain. Hal ini dikemukakan oleh peneliti sebagaimana hasil peninjauan langsung lapangan pada tanggal 21 Oktober 2017. Peneliti melihat bahwa karya diorama terlihat sangat sederhana dikarenakan elemen pendukung berupa bahan yang digunakan oleh pengrajin Dikraf sangat minim. Padahal ada banyak bahan yang bisa digunakan untuk membuat karya souvenir diorama agar terlihat lebih menarik dan karya tersebut lebih diminati banyak orang.

Bahan yang digunakan pengrajin dalam pembuatan diorama yaitu karung goni sebagai bahan dasar dalam pembuatan boneka, buah pala digunakan sebagai kepala boneka, kayu jati belanda digunakan sebagai alas juga sebagai unsur penunjang terciptanya unsur cerita serta bahan lain seperti, tusuk gigi, kardus, serbuk padi, serbuk kayu, dan kain perca. Kemudian karya diorama tidak memiliki kemasan sehingga boneka mudah kotor dan rusak. Hal ini juga dapat mempengaruhi kualitas pada karya tersebut.

Penerapan prinsip-prinsip desain pada karya diorama tersebut juga belum terlihat baik. Hal ini ini dikarenakan kurangnya elemen pendukung yang

ditampilkan pada karya diorama sehingga karya tersebut terlihat sangat sederhana dan dapat menimbulkan kesan kesatuan serta irama yang kurang baik. Karya diorama yang dihasilkan pengrajin ini selalu menggunakan warna bahan dasar alami yang bertujuan agar terlihat natural sehingga warna-warna tersebut tidak mengganggu objek utama. Padahal itu menyebabkan karya terlihat monoton. Proporsi boneka pada karya diorama tersebut terlihat unik. Namun proporsi antara besarnya objek dengan alas karyanya terlihat tidak seimbang.

Potensi pengembangan karya diorama pada pengrajin Dikraf sebetulnya cukup besar, diantaranya dengan menambahkan bahan lain yang cocok dipadukan dengan boneka yang terbuat dari karung goni yaitu penambahan biji buah lain selain buah pala untuk digunakan sebagai kepala boneka seperti: biji buah kemiri, biji buah yang berasal dari pohon karet atau tanpa menggunakan biji-bijian sebagai kepala, pengrajin juga bisa menggunakan tali goni yang dikreasikan sehingga berbentuk kepala boneka. Hal ini juga bisa menambah kualitas karya agar lebih menarik. Kemudian penambahan elemen pendukung juga sangat penting demi terciptanya kelancaran kesan cerita yang ada pada boneka tersebut.

Elemen-elemen tersebut bisa dihasilkan dari beberapa bahan selain dari kayu. Namun tetap memiliki kesan harmonis seperti; bahan lidi, bahan pembuatan sapu ijuk, bahan bambu, atau bahan kain perca lain yang warnanya disesuaikan dengan warna alami dari karung goni tersebut dan bahan lainnya. Penempatan elemen-elemen pendukung harus disesuaikan dengan alas boneka agar tidak menimbulkan kesan yang berat sebelah.

Berdasarkan kelemahan yang terdapat pada karya Dikraf tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan prinsip-prinsip desain pada produk kerajinan souvenir boneka goni dengan judul “**Analisis Kerajinan Souvenir Diorama Berbahan Limbah Pada Pengrajin Dikraf Berdasarkan Prinsip-prinsip Desain**”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penerapan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama berbahan limbah belum diterapkan dengan baik.
2. Penerapan potensi pengembangan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama pada pengrajin Dikraf.
3. Produk kerajinan souvenir diorama yang di hasilkan oleh pengrajin Dikraf kurang menggunakan material bahan lain sebagai pendukung menariknya karya.
4. Unsur pendukung karya kerajinan souvenir diorama sangat minim.
5. Produk kerajinan souvenir diorama berbahan limbah tersebut tidak memiliki kemasan sehingga menyebabkan boneka mudah kotor dan rusak.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi pembatasan masalah penelitian adalah :

1. Penerapan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama berbahan limbah yang belum diterapkan dengan baik.
2. Penerapan potensi pengembangan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama pada pengrajin Dikraf.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama berbahan limbah?
2. Bagaimanakah potensi pengembangan prinsip-prinsip desain pada kerajinan souvenir diorama berbahan limbah?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan prinsip-prinsip desain kerajinan souvenir diorama berbahan limbah pada pengrajin Dikraf
2. Untuk mengetahui potensi pengembangan prinsip-prinsip desain kerajinan souvenir diorama berbahan limbah pada pengrajin Dikraf.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Kalangan Akademisi

- a) Menambah wawasan bagi mahasiswa seni rupa terhadap teori pengembangan ilmu.
- b) Bagi peneliti lain sebagai salah satu referensi dalam meneliti produk berbahan dasar limbah goni.

### 2. Bagi Kalangan Non Akademisi

#### a) Bagi Kalangan Pengrajin

- 1) Sebagai bahan masukan tentang prinsip-prinsip desain.
- 2) Agar dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pada suatu karya dengan baik.
- 3) Agar dapat mengembangkan kualitas estetis pada karya kerajinan berbahan limbah.

- #### b) Bagi masyarakat agar dapat mengembangkan pengetahuan tentang limbah karung goni menjadi produk kerajinan tangan yang bermanfaat dan memiliki nilai jual tinggi.

- #### c) Bagi Pemerintah agar dapat meminimalisir pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh berbagai limbah yang berasal dari masyarakat.