

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni merupakan salah satu kebutuhan dari sekian banyak kebutuhan manusia, sehingga bentuk seni selalu tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan yang ada pada kehidupan sosial manusia itu sendiri dan diwujudkan dalam berbagai karya seni. Didalam kehidupan manusia selalu mengembangkan seni secara umum yang memiliki maksud dan tujuan berdasarkan fungsi dan nilai-nilai yang terdapat dalam karya tersebut salah satu contohnya adalah seni kerajinan. Bahan seni kerajinan yang diperlukan ada disekitar lingkungan ataupun mudah didapat dan ditemukan. Karya seni kerajinan dapat dipahami sebagai suatu karya yang dikerjakan dengan mempergunakan alat-alat yang sangat sederhana dan mengandalkan keterampilan agar karya yang dihasilkan menjadi layak jual. Selain dari pada itu, dipergunakan juga peningkatan terhadap bentuk kerajinan, contohnya dalam kualitas dan estetika pada produk kerajinan.

Kerajinan merupakan produk yang dihasilkan manusia yang dapat dilihat dari berbagai aspek nilai fungsional dan kegunaan. Nilai fungsional dan kegunaan dalam seni kerajinan memiliki peranan yang sangat penting. Maka dari itu bahan, bentuk, teknik dan juga penyesuaian warna harus diteliti dan diperhatikan oleh perajin. Salah satu contoh dari kerajinan yang memiliki nilai fungsional dan nilai jual adalah *souvenir*. Salah satu usaha yang mengandalkan kreatifitas yang tinggi adalah usaha pembuatan *souvenir*. Modal yang diperlukan tidaklah besar, cukup

dari bahan-bahan sederhana bahkan barang-barang bekas yang disulap menjadi benda bermanfaat yang menarik.

Souvenir merupakan kosakata baku bahasa Indonesia yang diserap dari kata *souvenir* dalam bahasa Inggris. Kata lain *souvenir* adalah cinderamata atau oleh-oleh. *Souvenir* atau cinderamata merupakan sebutan untuk barang-barang yang menjadi kenang-kenangan atau pengingat terhadap suatu tempat atau kejadian yang bersejarah atau penting bagi seseorang. Misalnya ketika berwisata ke suatu tempat atau acara pernikahan. Dengan adanya *souvenir* atau cinderamata mengingatkan kita bahwa kita pernah berkunjung ke suatu tempat atau kita pernah menjalani suatu peristiwa penting.

Souvenir atau cinderamata merupakan kerajinan tangan yang dibuat secara massal dengan tujuan bisnis. Karya yang dibuat untuk dibisniskan harus dapat menarik minat konsumen. Penjualan *souvenir* atau cinderamata dapat dikatakan usaha yang sangat berkembang di sekitar tempat wisata. Dikarenakan setiap orang yang berkunjung ke suatu tempat pasti ingin membawa pulang sesuatu atau barang yang dapat mengingatkan akan kenangan tempat tersebut. Selain itu *souvenir* atau cinderamata itu juga dapat menjadi oleh-oleh bagi keluarga atau teman yang ditinggalkan, ukurannya kecil, bentuknya unik, dan yang paling penting harganya relatif murah sehingga dapat dibeli dalam jumlah yang banyak.

Souvenir dari tempat wisata biasanya adalah barang-barang dari tempat tersebut atau menggambarkan daerah tersebut, contohnya seperti mainan kunci, kaos, pajangan, dan lain sebagainya. Dengan melihat bentuknya yang sudah tahu darimana *souvenir* tersebut berasal sehingga *souvenir* juga dapat dijadikan media

promosi bagi sebuah tempat wisata sehingga semakin banyak yang mengenal dan mengunjungi sebuah tempat wisata tersebut.

Indonesia sendiri terkenal dengan berbagai objek wisata mulai dari yang alami berupa pemandangan alam sampai objek wisata buatan seperti taman bermain dan kebun binatang. Mulai dari Sabang sampai Marauke ada begitu banyak objek wisata terkenal di Indonesia seperti Raja Ampat di Papua, pantai Kuta di Bali, Monas di Jakarta, dan masih banyak lainnya. Agar tetap terjaga dan terus berkembang sebuah objek wisata perlu pengelolaan yang baik. Selain dikelola oleh pemerintah ada juga objek wisata yang dikelola oleh pihak swasta. Objek-objek ini bahkan menjadi sumber devisa yang besar bagi negara karena banyaknya wisatawan asing yang pergi berkunjung ke suatu tempat wisata yang ada di Indonesia. Selain itu kedatangan para wisatawan ke lokasi-lokasi objek wisata juga memberi keuntungan kepada masyarakat sekitar. Masyarakat dapat membuka berbagai usaha di sekitar tempat wisata seperti usaha oleh-oleh, jasa pemandu, dan lain-lain.

Di Sumatera Utara sendiri terdapat perajin-perajin seni kerajinan yang memproduksi berbagai macam *souvenir* dengan bahan limbah kayu yang kreatif, seperti di Bukit Lawang Kabupaten Langkat dan di Samosir tepatnya Kecamatan Tuk-Tuk Kabupaten Samosir. Kedua kabupaten tersebut adalah daerah objek wisata, baik untuk wisatawan *domestic* maupun wisatawan mancanegara. Di Medan sebagai Ibukota Sumatera Utara terdapat beberapa Perajin, salah satunya di *Second Art* yang terletak di jalan Krakatau No 120 Kelurahan Medan Timur Kecamatan Medan Labuhan Kota Medan.

Bentuk *souvenir* yang dihasilkan oleh perajin di *Second Art* bermacam-macam, seperti : miniatur rumah adat Sumatera Utara, mainan kunci, bros hiasan kerudung, bingkai foto, celengan dan lain-lain. Salah satu hasil kerajinan *souvenir* di *Second Art* yaitu celengan yang memiliki keunikan tersendiri karena bahan utama pada proses pembuatannya menggunakan limbah kayu. Limbah kayu yang dipakai adalah limbah serbuk kayu hasil dari ketaman dan penggergajian kayu di industri kayu lainnya. Kerajinan yang dibuat di Kelurahan Medan Timur Kecamatan Medan Labuhan itu berupa *souvenir* celengan limbah serbuk kayu. *Souvenir* tersebut dapat menjadi cenderamata bagi yang berkunjung ke daerah Sumatera Utara yaitu Medan tepatnya di *Second Art*.

Namun dari observasi wawancara penulis dilapangan , perajin mengatakan bahwa dari semua kerajinan *souvenir* yang dihasilkan salah satu kerajinan tersebut masih kurang diminati konsumen yaitu *souvenir* celengan. Walau *souvenir* celengan tersebut memiliki keunikan tersendiri tetapi dari bentuk dan kualitas yang dilihat peneliti, yang dihasilkan pengrajin memang kurang maksimal mulai dari bentuk desain atau warna pada *souvenir* tersebut.

“ ...terkadang konsumen yang datang bukan ingin membeli *souvenir* disini tapi kebanyakan hanya ingin tahu bahan apa yang dipakai dan hanya sekedar bertanya bagaimana proses pembuatannya padahal tidak jadi membelinya. Dari segi keunikan produk kami yang satu ini sudah terbilang unik karna kami pakai bahan dari limbah serbuk kayu yang belum banyak orang bisa mengolahnya menjadi kerajinan tangan.”(wawancara dengan perajin : Arif Rifai , PRSU Sabtu 6 April 2017).

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap produk *Souvenir* di *Secound Art* dan menganalisis hasil karya kerajinan tersebut dari prinsip-prinsip *souvenir* . Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Analisis *Souvenir* Celengan Limbah Serbuk Kayu di *Second Art* Ditinjau dari Prinsip-prinsip *Souvenir*”**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Mengapa *souvenir* di *Second Art* kurang diminati ?
2. Apakah kurangnya promosi dalam memasarkan hasil kerajinan di *Second Art*?
3. Apakah tata letak tempat penjualan yang kurang strategis untuk membuka sebuah galeri kerajinan?
4. Apakah ada masalah keindahan pada bentuk *souvenir* celengan?
5. Bagaimana bentuk celengan yang dihasilkan di *Second Art*?
6. Bagaimana proses pembuatan sebuah *souvenir* celengan dari limbah serbuk kayu?
7. Limbah serbuk kayu apa yang menjadi pilihan *Second Art* dalam pembuatan celengan ?
8. Bahan apa saja yang dipakai dalam pembuatan celengan yang dihasilkan *Second Art* ?

9. Warna apa saja yang dipakai pada pembuatan celengan yang dihasilkan *Second Art* ?
10. Apakah warna yang digunakan pada celengan tersebut aman dari jangkauan anak-anak?
11. Apakah ada keharmonisasian warna pada pembuatan celengan yang dihasilkan *Second Art*?
12. Bagaimana tingkat ketahanan pada produk *souvenir* celengan yang diproduksi di *Second art*?
13. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip *souvenir* pada celengan tersebut?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka masalah dibatasi pada: “apakah hasil karya kerajinan *souvenir* celengan limbah serbuk kayu di *Second Art* sudah memenuhi prinsip-prinsip *souvenir*? dan prinsip-prinsip apa saja yang kurang diterapkan pada *souvenir* celengan di *Second Art*?”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip *souvenir* pada celengan di *Second Art* ?
2. Prinsip-prinsip *souvenir* apa saja pada *souvenir* celengan limbah serbuk kayu di *Second Art* yang kurang diterapkan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Ingin mengetahui bagaimana penerapan prinsip-prinsip *souvenir* pada *souvenir* celengan limbah serbuk kayu di *Second Art* ?
2. Ingin mengetahui prinsip-prinsip *souvenir* apa saja pada celengan yang kurang diterapkan?

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan pengembangan kepustakaan Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai salah satu rujukan bagi peneliti untuk mengkaji limbah serbuk kayu.

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan masukan bagi perajin dan meningkatkan kualitas produknya.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi mahasiswa seni rupa dalam mengembangkan desain produk *souvenir*.