

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan sampah masih menjadi perhatian pemerintah dan warga untuk segera memikirkan bagaimana cara mengatasinya. Sampah yang kita buang dan kita lihat sehari-hari terdiri dari beberapa jenis. Berdasarkan bahannya, sampah dikelompokkan menjadi dua jenis : sampah organik dan anorganik. Sampah organik adalah sampah yang berasal dari bahan-bahan hewan atau tumbuhan. Sampah organik juga bisa didefinisikan sebagai segala macam sampah yang berasal dari kegiatan perikanan, pertanian, dan lain sebagainya.

Sampah organik ini mudah terurai oleh bakteri pengurai sehingga mudah hancur dan menjadi unsur pembentuk tanah yang sangat subur dan berguna bagi kesuburan tanah. Contoh sampah organik yaitu : kulit telur, tulang ikan, sayur-sayuran, kulit buah-buahan dan lain-lain. Sedangkan anorganik adalah jenis sampah yang berasal dari bahan-bahan yang tidak terbaharui dimana bakteri-bakteri pengurai tidak bisa mengurai semua jenis sampah ini. Efeknya adalah sampah-sampah anorganik ini tidak bisa hancur dan hanya bisa menumpuk di TPA (Tempat Pembuangan Terakhir) atau tempat-tempat pembuangan sampah warga.

Dari sampah ini muncul ide kreatif seorang pengrajin yang bernama Bapak Aradi pada tahun 2004. Beliau membentuk usaha yang bernama KunArt, adalah salah satu tempat pembuatan kerajinan yang berada di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan. Di tempat pembuatan ini banyak dijumpai karya-karya seni kerajinan berbahan limbah yang dibuat Bapak Aradi dan kawan-kawan.

Kun *Art* merupakan salah satu industri kerajinan yang memproduksi barang-barang kerajinan yang memanfaatkan limbah sebagai bahan utama dalam proses pembuatannya. Kun *Art* menggunakan limbah sebesar 80% dan bahan pabrik 20%. Produk kerajinan yang dihasilkan oleh Kun *Art* sebagian besar adalah benda pakai. Produk yang dihasilkan dalam setiap bulannya kurang lebih 300 buah. Namun jumlah produksi tersebut tidak tetap, bahkan dapat melebihi atau dapat juga kurang dari jumlah tersebut. (observasi/wawancara juli 2018)

Bapak Aradi memanfaatkan limbah alam yang ada, Beliau mengatakan bahwa semua itu bisa dimanfaatkan untuk menciptakan suatu produk yang bermanfaat. Produk kerajinan yang dihasilkan Kun *Art* berupa meja, bingkai, tempat celengan dan lain-lain. Bahan limbah yang dimanfaatkan seperti batok kelapa, sisa potongan kayu pabrik, kulit telur, cangkang kerang, kaca, batu kerikil, *compact disk* bekas dan lainnya. Sampah tersebut diolah dan dimanfaatkan dengan baik, maka dapat dijadikan sebuah karya seni yang indah, dan memiliki nilai ekonomis sehingga menambah pendapatan pengrajin dan para karyawan.

Dari berbagai produk kerajinan tersebut masih banyak terdapat kekurangan dan belum dibuat secara maksimal. Misalnya dari bentuk yang dihasilkan terlalu monoton dan belum bisa dikatakan bervariasi, cenderung mengulang desain dan bentuk produk yang sama. Dalam proses pembuatannya juga masih kurang rapi sehingga produk yang dihasilkan terlihat kurang bagus dan kurang menarik. Minimnya pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain membuat produk tidak berkembang dan kurang menarik.

Dalam segi pewarnaanya juga tidak menarik warna yang digunakan selalu warna asli dari bahan tersebut sehingga terlihat monoton. Dari hasil wawancara dengan Bapak Aradi, beliau menyatakan adanya kesulitan mendesain produk tersebut sesuai dengan permintaan konsumen dan banyaknya pesanan konsumen yang menginginkan warna atau desain yang menarik. Sebelum melakukan proses pembuatan Kun Art kadang membuat rancangan atau desain dikertas dan kadang *on the spot* atau secara langsung.

Berdasarkan masalah di atas, agar penelitian tidak mencakup bahasan yang lebih luas, maka penelitian ini hanya sebatas prinsip-prinsip desain saja. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kerajinan limbah karya Kun Art ditinjau dari segi penerapan prinsip-prinsip desain dalam produk karya kerajinannya, dengan judul **“Analisis Produk Kerajinan Berbahan Limbah Karya Kun Art Medan Ditinjau Dari Penerapan Prinsip-Prinsip Desain.”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Sebagian besar karya tidak memenuhi prinsip-prinsip desain.
2. Kun Art cenderung mengulang bentuk karya yang diproduksi.
3. Desain dan bentuk karya yang diterapkan Kun Art kurang menarik.
4. Pengrajin dan karyawan Kun Art kurang memahami tentang desain.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini maka batasan masalah yang menjadi dasar analisa dalam menyusun skripsi untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas, yaitu: peneliti hanya fokus kepada penerapan prinsip-prinsip desain pada produk yang diterapkan oleh Kun Art didalam setiap karyanya yang dibuat dari bahan limbah. Prinsip-prinsip desain tersebut meliputi : proporsi, kesatuan, irama, keseimbangan dan penekanan.

D. Rumusan Masalah

Untuk lebih memfokuskan dan memusatkan masalah dalam penelitian, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan proporsi dalam produk kerajinan dari limbah milik Kun Art di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan ?
2. Bagaimana penerapan kesatuan dalam produk kerajinan dari limbah milik Kun Art di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan ?
3. Bagaimana penerapan irama dalam produk kerajinan dari limbah milik Kun Art di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan ?
4. Bagaimana penerapan keseimbangan dalam produk kerajinan dari limbah milik Kun Art di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan ?
5. Bagaimana penerapan penekanan dalam produk kerajinan dari limbah milik Kun Art di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang ditetapkan maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan proporsi pada produk kerajinan dari limbah milik *Kun Art* di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan kesatuan pada produk kerajinan dari limbah milik *Kun Art* di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan irama pada produk kerajinan dari limbah milik *Kun Art* di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
4. Untuk mengetahui bagaimana penerapan keseimbangan pada produk kerajinan dari limbah milik *Kun Art* di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
5. Untuk mengetahui bagaimana penerapan penekanan pada produk kerajinan dari limbah milik *Kun Art* di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
 - a. Sebagai sumber informasi tentang *Kun Art* sebagai pengrajin limbah yang ada di kota Medan.

- b. Sebagai penambahan wawasan dan pengetahuan mengenai limbah yang dijadikan karya oleh *Kun Art*.

2. Bagi kalangan Institusi

- a. Sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa seni rupa untuk mengenal karya yang terbuat dari limbah.
- b. Sebagai sumber informasi bagi mahasiswa seni rupa mengenai *Kun Art* selaku pengrajin limbah di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
- c. Bagi para kalangan institusi atau mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang relevan menjadi sumber informasi pendukung dalam meneliti kerajinan limbah.

3. Bagi kalangan umum

- a. Sebagai sumber informasi tentang limbah yang dijadikan hiasan.
- b. Sebagai sumber informasi bagi kalangan umum mengenai *Kun Art* selaku pengrajin di Jalan Danau Singkarak gang Madrasah No. 22B Medan.
- c. Bagi para kalangan umum yang ingin melakukan penelitian yang relevan menjadi sumber informasi pendukung dalam meneliti kerajinan limbah.

4. Bagi kalangan pengrajin

Bagi para pengrajin untuk bahan masukan tentang prinsip-prinsip desain.