

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kerajinan merupakan salah satu bagian dari seni rupa yang sudah ada sejak lama. Kerajinan itu sendiri adalah suatu benda hasil karya seni manusia yang berkaitan dengan keterampilan tangan. Selain memiliki nilai estetis bentuk benda kerajinan tersebut memiliki nilai ekonomi. Pada umumnya karya kerajinan terbuat dari material (bahan) yang mudah didapatkan lewat proses alamiah atau rekayasa. Dari material tersebut hasilnya memiliki fungsi sebagai benda hias maupun benda pakai. Kita diperkenalkan dengan kerajinan dan seni rupa sejak kita memulai pendidikan. Kerajinan diminati oleh semua kalangan dan tidak dibatasi oleh usia dan jenis kelamin.

Salah satu kerajinan yang paling digemari orang adalah boneka. Hal ini dikarenakan banyak yang menjadikan boneka sebagai sebuah hadiah bagi orang-orang terdekat mereka, karena sifatnya yang “luwes”. Boneka sangat mudah sekali ditemukan atau diperoleh di toko-toko maupun dipusat perbelanjaan lainnya. Bentuk serta mimik wajah boneka yang variatif dan selalu berkembang setiap waktu membuat bisnis ini cukup menjanjikan. Belakangan ini, banyak orang yang mencari boneka sesuai karakter seseorang yang mereka inginkan atau sesuai dengan gambaran ide mereka guna menciptakan sebuah boneka yang “spesial” atau “berbeda” dengan milik kebanyakan orang.

Berbagai macam bahan yang dipergunakan untuk pembuatan boneka, salah satunya dari limbah goni dan kain perca, limbah goni merupakan kain yang terbuat

dari benang besar dan kecil yang memiliki tekstur kasar/halus. Fungsi utama dari kain goni ini adalah untuk kantong atau karung, banyak kita jumpai digunakan untuk menyimpan biji-bijian, kemasan untuk beras, gula, dan hasil panen. Selain untuk karung, kita juga bisa memanfaatkan karung goni untuk sebuah kerajinan yang bernilai jual. Sedangkan limbah kain perca merupakan sisa kain dari proses penjahitan. Sepintas kain sisa ini adalah kain yang tidak memiliki manfaat, tapi sebenarnya sisa kain ini dapat dimanfaatkan menjadi suatu produk seperti Boneka, Tas, Sarung bantal, ataupun produk produk yang lain.

Di Indonesia sendiri sangat banyak pengrajin-pengrajin yang menghasilkan karya seni kerajinan dan industri-industri kreatif yang memanfaatkan limbah-limbah sebagai bahan baku diolah sedemikian rupa hingga membentuk sebuah produk atau karya kreatif bernilai ekonomis. Nilai keindahan dalam karya kerajinan dilihat dari aspek bahan, bentuk, warna dan fungsinya, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, lahirnya bentuk mengikuti fungsi dan berdasarkan pada proporsi, komposisi, balance dan kaidah penciptaan karya kerajinan.

Dalam pembuatan kerajinan boneka figure dari limbah goni dan kain perca, warna yang dihadirkan oleh pengrajin adalah warna dasar dari limbah goni tersebut, perpaduan kain perca untuk menambah keindahan warna dan semakin mendukung kegiatan ditampilkan boneka. Adapun warna lain yang dihasilkan pada bentuk boneka berupa warna dalam properti pendukungnya seperti boneka figure sedang bermain gitar maka gitar tersebut yang diberi warna, ada juga boneka figure membawa jamu yang diberi warna sehingga menyerupai bentuk aslinya. Bentuk boneka yang diciptakan oleh pengrajin adalah bentuk-bentuk seperti bermain

musik, aktifitas diwarung kopi hingga seorang petani dengan cangkulnya dan masih banyak lagi aktivitas boneka yang dibuatnya.

Di kota Medan sendiri tepatnya di Kecamatan Medan Helvetia ada seorang pengrajin yang membuat boneka *figure* manusia dari limbah karung goni. Kerajinan ini dibuat oleh Bapak Bunga Indah Kusuma yang beralamat di Jl. Danau Singkarak Gg. Madrasah Medan Helvetia. Dalam pembuatannya pengrajin memperoleh ide-ide dalam membuat bentuk boneka berasal dari objek nyata atau meniru objek-objek yang ada pada sekitarnya, dan mengaplikasikannya kedalam bentuk boneka. Kreativitas pengrajin dalam mengolah bentuk-bentuk yang dihasilkan juga dapat dilihat dari kemampuannya dalam memodifikasi bentuk-bentuk baru yang akan diproduksinya. Hal ini diakibatkan oleh hadirnya rasa ketidakpuasan pengrajin terhadap keindahan bentuk dan teknik yang dipakai dalam produksinya masih kurang, dan dinilai masih sederhana dalam proses pembuatannya.

Dalam pembuatan boneka *figure* manusia dari limbah goni, ada beberapa macam teknik pembuatannya, seperti merangkai, melipat, menggunting, serta merekat, semua itu adalah proses menjadi suatu bentuk tiga dimensi. Ketepatan *gesture* yang ditampilkan pun menjadi sesuatu yang penting agar pesan yang disampaikan boneka *figure* manusia dari limbah karung goni ini dapat tersampaikan.

Dari pembahasan diatas penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti *gesture* dari boneka *figure* manusia dari limbah karung goni. Jadi penelitian ini bermanfaat untuk pendidikan seni rupa karena dapat menambah pengetahuan tentang kerajinan yang terbuat dari limbah karung goni dan kain perca serta dapat mempelajari

gesture boneka agardapat digunakan oleh setiap orang peminatnya.Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul“**Analisis Kerajinan Boneka Dari Limbah Karung Goni dan Kain Perca di Jalan Danau Singkarak Gg. Madrasah Medan Helvetia ditinjau dari *Gesture*.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kerajinan boneka merupakan kerajinan yang bernilai tinggi tetapi pendapatan pengrajin masih kurang.
2. *Gesture* boneka masih terlihat sederhana dan ekspresi pada boneka masih kurang.
3. Kreativitas pengrajin boneka masih terbatas pada ketersediaan bahan karung goni dan kain perca.
4. Pengerjaan kain perca yang digunakan pada boneka masih kurang rapi dan monoton.
5. Kerajinan boneka dengan bentuk unik dan memiliki keunikan tersendiri tetapi produksinya masih kurang.
6. Hadirnya rasa ketidakpuasan perasaan pengrajin terhadap *gesture* dinilai masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat terlaksana dan terarah dengan baik, perlu adanya pembatasan masalah. Maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Proses pembuatan kerajinan boneka dari limbah karung goni
2. Teknik pembuatan kerajinan boneka limbah karung goni
3. Mengetahui *gesture* pada boneka dari limbah karung goni

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana *gesture* pada boneka dari limbah karung goni dan kain perca?
2. Bagaimana *gesture* pada boneka karung goni dalam menggambarkan gerakan manusia?
3. Bagaimana proses pencapaian *gesture* boneka melalui bahan karung goni?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pencapaian *gesture* pada boneka dari limbah karung goni dan kain perca.
2. Untuk mengetahui teknik pembuatan *gesture* pada boneka dari limbah karung goni dan kain perca.

3. Untuk mengetahui apakah *gesture* pada boneka dari limbah karung goni dan kain perca sudah mencapai hasil yang diinginkan.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah tercapai, diharapkan penelitian yang telah dilakukan nanti akan memberikan manfaat kepada berbagai kalangan, baik untuk peneliti sendiri, untuk pengrajin, untuk dunia pendidikan, untuk masyarakat dan sebagainya. Adapun manfaat yang peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan dalam membuat produk yang memanfaatkan limbah karung goni dan kain perca
- b. Menambah pengetahuan di bidang kerajinan yang memanfaatkan limbah karung goni dan kain perca

2. Bagi pengrajin

- a. Bahan acuan untuk melakukan sosialisasi kepada masyarakat luas tentang kerajinan boneka limbah karung goni dan kain perca
- b. Sebagai media promosi produk kerajinan industry kreatif dalam bidang kerajinan boneka limbah karung goni dan kain perca

3. Bagi masyarakat

- a. Dapat mengetahui bahwa di daerah Medan Helvetia terdapat industri kreatif yang memproduksi kerajinan limbah karung goni dan kain perca
- b. Dapat memanfaatkan bahan-bahan sekitar sebagai bahan pembuatan karya kerajinan

4. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dalam menyusun penelitian ilmiah dan sebagai bahan referensi bagi kepustakaan jurusan seni rupa.

