

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kerajinan adalah bagian dari seni rupa yang sudah ada sejak dahulu, dan kerajinan merupakan salah pelajaran seni budaya pada jenjang pendidikan. Saat ini kerajinan sudah sangat berkembang sehingga muncul kerajinan modern. Ada dua macam kerajinan yang kita kenal saat ini, kerajinan tradisional dan kerajinan modern.

Kerajinan tradisional adalah kerajinan yang sudah ada sejak dahulu dan turun temurun sehingga menjadi aktivitas yang menghasilkan diantaranya adalah kerajinan batik, anyaman bambu, anyaman rotan, dan lain sebagainya. Sedangkan kerajinan modern adalah bentuk kerajinan yang di buat karena inovasi perajin dengan menggunakan bahan yang sudah jadi, setengah jadi, ataupun limbah diantaranya *string art*, *scrapbook*, *clay*, *aksesoris*, kotak hadiah, dan lain sebagainya.

Salah satu pengrajin di kota Medan tepatnya di sebuah galeri yang bernama UKM EMI *CRAFT* yang membuat kerajinan *string art* dari benang wol. Kerajinan ini dibuat oleh ibu Emi yang beralamat di Jl. Halat, gg damai, No. 21 Medan, Sumatera Utara. Dengan bermodalkan kayu, benang wol, dan paku ibu Emi membuat sebuah karya bernama *string art*. Kerajinan yang dibuat ibu Emi salah satu kerajinan modern.

Pengrajin memperoleh ide-ide dalam membuat bentuk tumbuhan, hewan, manusia, tulisan yang berasal dari objek nyata atau meniru objek-objek yang

sudah didesain terlebih dahulu dan mengaplikasikannya ke dalam bentuk kerajinan *string art* dengan bahan benang wol, kayu, dan paku. Hal ini diakibatkan oleh permintaan dari konsumen yang ingin di buat karya *string art* tersebut. Ada beberapa macam tahap pembuatannya *string art* seperti mendesain sebelum membuat karya, merekatkan, melilit dan menggunting beberapa bahan, semua itu adalah proses menjadikan karya *string art* dalam bentuk tiga dimensi.

Dari pembahasan di atas penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti prinsip-prinsip desain dalam pembuatan *string art* dari bahan dasar benang wol yang terdapat di UKM EMI *CRAFT*.

Karya *string art* yang dihasilkan UKM EMI *CRAFT* ternyata penerapan prinsip-prinsip desain kurang sesuai atau masih perlu ditinjau kembali. Prinsip-prinsip desain yang dimaksud adalah kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*Rhytme*) yaitu, proporsi (*proportion*), aksentuasi/dominasi (*emphasis*) dan kesederhanaan (*simplicity*).

Kesulitan yang dialami UKM EMI *CRAFT* dalam pembuatan kerajinan *string art* adalah kebanyakan produk dibuat bila ada pesanan konsumen dan kurangnya kesadaran masyarakat akan kerajinan *string art*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pengrajin belum mampu menyatukan ornamen-ornamen dengan baik
2. Irama pada karya *string art* masih mengulang irama yang sama
3. Aksentuasi pada *string art* kurang bervariasi

4. Karya pada *string art* selalu mengulang ulang bentuk yang sama sehingga tidak ada inovasi
5. Ukuran gambar pada karya *string art* tidak seimbang

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yakni kerajinan *string art* ditinjau dari prinsip-prinsip desain yang meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythme*), proporsi (*proportions*), aksentuasi/dominasi (*emphasis*) dan kesederhanaan (*simplicity*) yang akan dilakukan pada UKM EMI *CRAFT*.

D. Perumusan Masalah

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

Bagaimana karya kerajinan *string art* UKM EMI *CRAFT* ditinjau dari prinsip-prinsip desain yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), aksentuasi/dominasi (*Emphasis*) dan kesederhanaan (*simplicity*) ?

E. Tujuan Penelitian

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

Untuk mengetahui kerajinan *string art* UKM EMI *CRAFT* ditinjau dari prinsip-prinsip desain yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), aksentuasi/dominasi (*emphasis*) dan kesederhanaan (*simplicity*).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengrajin sebagai bahan pertimbangan menciptakan karya dengan bentuk-bentuk baru.
- b. Bagi pengrajin sebagai panduan dalam penerapan prinsip-prinsip desain pada produk.
- c. Bagi lembaga dinas perindustrian sebagai pedoman dalam membina pengrajin.
- d. Bagi konsumen sebagai masukan dalam memilih produk yang estetis.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan mengenai karya kerajinan dan dapat lebih mengoptimalkan kreativitasnya dalam mengelolah benang, kayu, dan paku menjadi suatu karya seni yang bernilai estetis dan bernilai jual tinggi.
- b. Sebagai bahan perbandingan untuk lebih menghasilkan bentuk-bentuk karya seni yang lebih berkualitas.
- c. Untuk bahan pengetahuan peneliti dalam penyusunan penelitian ilmiah
- d. Sebagai bahan referensi bagi kepustakaan Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED.