

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Rajut sering diidentikkan dengan kegiatan nenek-nenek yang duduk di kursi goyang, karena merajut merupakan kegiatan yang bisa menjadi hobi atau kegemaran sehingga bisa dilakukan sambil bersantai di waktu luang. Namun saat ini rajutan tidak hanya digemari oleh orang yang sudah tua saja, bahkan remaja pun sudah banyak yang menyukainya dan menjadikannya sebagai hobi. Bahkan hasil karya mereka pun sangat bervariasi dan memberi warna baru dalam dunia rajut.

Seiring berkembangnya waktu, rajutan yang biasanya dibuat dengan menggunakan tangan, kini sudah banyak dibuat menggunakan mesin. Tetapi hal itu tidak menyurutkan mereka para perajut, untuk tetap melakukan pekerjaannya dengan menggunakan tangan, karena memang hasil rajutan dengan tangan lebih dihargai karena prosesnya yang menghabiskan waktu yang lama dan sangat membutuhkan ketelitian dan konsentrasi. Rajutan hasil tangan jauh lebih otentik, memiliki karakter dan ciri khas. Setiap hasil rajutan tidak akan persis sama. Kegiatan merajut yang hanya dilakukan sebagai hobi ini pun bisa mendatangkan keuntungan jika jeli melihat peluang bisnis yang ada.

Jenis rajutan dibedakan menjadi dua, yaitu rajutan yang menggunakan dua jarum (*knitting*) dan rajutan yang memakai satu jarum *hakpen* atau biasa disebut dengan merenda (*crochet*). Kedua jenis rajutan ini tentu menghasilkan bentuk yang berbeda. Rajutan *knitting* hasilnya cenderung lebih halus dan seperti buatan mesin, sedangkan rajutan *crochet* hasilnya lebih bertekstur dan bervariasi, dan cenderung lebih kaku dibandingkan dengan hasil *knitting*. Oleh karena itu rajutan *crochet* sering dipakai dalam pembuatan tas, topi, aksesoris, dan lain-lain.

Tas rajut memang sudah banyak dijumpai di pasaran, namun bentuknya terlalu monoton dan cenderung kuno. Biasanya tas rajut hanya berbentuk persegi

empat polos tanpa adanya penambahan aksesoris lain. Kalaupun ada penambahan aksesoris, aksesoris yang dipakai biasanya berbentuk bunga-bunga sehingga membuat penampilannya biasa saja dan kurang menarik.

Agar tas tidak terkesan biasa dan monoton, tas diaplikasikan dengan karakter monster yang dibuat dengan menggunakan teknik *crochet*. Tas dengan aplikasi karakter monster memang sering dijumpai di pasaran, namun karakter tersebut hanya dibuat menggunakan bahan kain lalu dijahit pada tas, dan tidak berbentuk tiga dimensi. Boneka monster dengan teknik *crochet* juga sering dijumpai di pasaran, namun belum ada yang menerapkannya pada tas.

Pembuatan karakter monster ini terinspirasi dari film *Monster Inc.* Monster yang identik dengan sosok jahat dengan bentuk yang menyeramkan dan mengerikan dalam film tersebut dibuat sangat lucu dan menggemaskan, sehingga siapapun yang menonton film tersebut menjadi suka dan tidak takut dengan karakter monster tersebut. Begitu juga dengan boneka monster yang akan diaplikasikan pada tas, dibuat lucu dengan warna-warna yang menarik agar menjadi disukai dan banyak digemari oleh semua orang, terutama remaja putri.

Remaja putri yang identik dengan hal-hal lucu dan berwarna-warni dirasa pantas menjadi sasaran dari pembuatan skripsi ini. Karena bentuk tas yang dibuat pun akan lebih menonjolkan bentuk-bentuk boneka dari monster-monster itu sendiri. Bentuk monster yang kecil dan lucu akan diaplikasikan pada tas-tas yang biasa digunakan oleh remaja putri, agar tas yang biasa kita lihat menjadi berbeda dari biasanya dan tentu akan lebih menarik dan banyak diminati di pasaran.

Dengan uraian di atas, penulis ingin menciptakan kesan yang berbeda tentang monster terutama dari segi bentuk dan ukurannya. Oleh karena itu penulis membuat skripsi dengan judul “APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *CROCHET* PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI”.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Devie Astuti, 2015

APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *CROCHET* PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan fokus masalah dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain karakter monster pada tas untuk remaja putri?
2. Bagaimana mengaplikasikan karakter monster pada tas untuk remaja putri?
3. Bagaimana visualisasi tas dengan aplikasi karakter monster?

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan desain bentuk-bentuk karakter monster pada tas untuk remaja putri.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan tahapan pengaplikasian karakter monster pada tas remaja putri.
3. Memvisualisasikan/mewujudkan dan mendeskripsikan aplikasi karakter monster pada tas remaja putri..

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian secara teori adalah untuk menemukan konsep berkarya yang kreatif dan baru tentang pembuatan karya seni tekstil yaitu pembuatan karakter monster dengan menggunakan teknik *crochet* yang akan diaplikasikan pada produk tas remaja putri.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Memperoleh gambaran dalam menciptakan karya-karya rajut baru yang lebih inovatif dan variatif, sehingga dapat disukai oleh masyarakat. Selain itu juga dapat mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki oleh penulis.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan pilihan-pilihan produk *fashion* baru khususnya untuk remaja putri agar tidak bosan dengan produk-produk *fashion* yang sudah terlebih dahulu beredar di pasaran.

c. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa

Dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar dalam mata kuliah Kriya Tekstil dan Batik, agar materi yang diajarkan dalam perkuliahan lebih variatif dan menarik mahasiswa.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan laporan penciptaan karya yang berjudul “Aplikasi Karakter Monster dengan Menggunakan Teknik *Crochet* pada Produk Tas Remaja Putri” ini, maka penulis merancang sistematikanya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Penciptaan

Berisi tentang (1) Kajian Teoritik, yang menjelaskan tentang Rajut, Amigurumi, Monster, Tas, Unsur-unsur Seni Rupa dan Desain, Prinsip-prinsip Seni Rupa dan Desain, (2) Gagasan Awal.

BAB III Proses dan Proses Perancangan

Berisi tentang penjelasan mengenai metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, yaitu Konsep Penciptaan, Metode Desain, Persiapan Alat dan Bahan, Tahap Pembuatan Boneka Monster, Tahap Pembuatan Tas, Proses *Finishing*.

BAB IV Pembahasan

Berisi tentang: desain produk, teknik aplikasi boneka monster pada tas, dan analisis serta pembahasan karya tas yang telah dibuat.

BAB V Penutup

Berisi tentang Kesimpulan hasil penciptaan karya dan Saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang telah diciptakan.