

Kesesuaian Minat Konsumen Terhadap Desain Produk *String Art* Karya UKM EMI Craft Kota Medan

Yovi Sediawati¹, Adek Cerah Kurnia Azis²

^{1,2}Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, Indonesia

Info Artikel	ABSTRAK
<p>Histori Artikel:</p> <p>Diterima 09 Januari 2023 Direvisi 27 April 2023 Diunggah 07 Juni 2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci:</p> <p>Kerajinan <i>String Art</i> Benang Wol Prinsip Desain</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meninjau produk <i>string art</i> berbahan benang wol dari indikator prinsip-prinsip desain yang dilaksanakan di ukm emi craft. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 10 kerajinan <i>string art</i> berbahan benang wol. Ketepatan penerapan prinsip-prinsip desain menjadi objek dalam penelitian ini, adapun bagian dari prinsip-prinsip desain adalah Kesatuan (<i>Unity</i>), Keseimbangan (<i>Balance</i>), Irama (<i>Rhythm</i>), Proporsi (<i>Proportion</i>), Aksentuasi/dominasi (<i>Emphasis</i>), Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip desain kerajinan <i>string art</i> berbahan benang wol adalah baik. Ketepatan prinsip-prinsip desain pada produk kerajinan <i>string art</i> berbahan benang wol di ukm emi craft telah menunjukkan ketepatan yang baik pada indikator penilaian prinsip-prinsip desain dan juga sesuai dengan minat konsumen dan mendukung kreatifitas masyarakat dalam membuat sebuah karya seni dari bahan yang ada disekitar.</p> <p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> <div data-bbox="1166 1162 1391 1240" style="text-align: right;"></div>

Corresponding Author:

Yovi Sediawati

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Meda

Jalan Willem Iskandar Psr. V Medan Estate

Email: yovisetiawati123@gmail.com

1. PENDAHULUAN

UMKM diatur berdasarkan UU No. 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil dan Menengah. Berdasarkan UU tersebut dijelaskan bahwa usaha mikro merupakan usaha produktif milik orang perorangan dan / atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam. Usaha Kecil Menengah (UKM) mewakili peran yang sangat signifikan dalam pembangunan ekonomi di Indonesia yang kerap diasosiasikan sebagai roda penggerak perekonomian suatu daerah. Pada tahun 1998 ketika krisis moneter (lebih gandrung disebut *krismon*) justru usaha kecil yang menunjukkan resistensinya ketika banyak usaha-usaha makro mengalami kebangkrutan. Dengan bertambahnya jumlah UMKM semakin meningkat pula persaingan antara pengusaha UMKM. Persaingan tersebut melahirkan sikap kompetitif diantara pengusaha agar dapat menghasilkan keuntungan, meningkatkan daya bersaing dan memberikan nilai bagi pelanggannya, sedapat mungkin sesuai dengan nilai yang diharapkan oleh konsumen (Aditi, 2018: 2).

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* yang kurang menarik. Karya *string art* yang dihasilkan UKM EMI CRAFT ternyata penerapan prinsip-prinsip desain kurang sesuai atau masih perlu ditinjau kembali.

Padahal bila ditinjau kembali setiap bidang usaha tentu mempunyai tujuan untuk tetap menghasilkan laba dengan meningkatkan kepuasan pelanggan sehingga akan lahir pelanggan yang setia terhadap suatu produk. Oleh karena itu, sebuah usaha haruslah memiliki kemampuan dalam menciptakan nilai tambah terhadap produknya. Hal ini dapat dilakukan melalui peningkatan kreatifitas dan keinovasian dalam produk yang ditawarkan (Aditi, 2018: 3). Dalam kasus ini, penulis ingin meninjau ulang bagaimana prinsip desain yang diterapkan oleh UKM EMI *Craft* guna meningkatkan kepuasan pelanggan. Kotler berpendapat (2005), bila kepuasan pelanggan merupakan perasaan senang atau kecewa yang muncul setelah membandingkan kinerja atau hasil produk yang diharapkan terhadap kinerja atau hasil yang diharapkan. Maka seandainya hasil yang didapatkan pelanggan dibawah ekspektasi maka pelanggan tidak puas, begitu pula sebaliknya.

Prinsip-prinsip desain yang dimaksud adalah kesatuan (*unity*) yaitu kesesuaian bentuk karya dengan tema yang diinginkan dan kurang berinovasi, keseimbangan (*balance*) nilai keselarasan dan keserasian dalam mengaplikasikan bahan yang kurang seimbang, irama (*rhythme*) karya kurang menekan keseimbangan bentuk, warna, arah yang membuat karya jadi monoton, proporsi (*proportion*) penekanan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam pembentukan karya harus lebih ditekankan, dominasi (*emphasis*) karya kurang menampilkan desain yang khas dan kesederhanaan (*simplicity*) bentuk desain yang mudah dipahami namun tetap terlihat menarik. Dari pembahasan di atas penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti prinsip-prinsip desain dalam pembuatan *string art* di UKM EMI *CRAFT* berbahan dasar benang wol.

Sari (2020) mengatakan bahwa tinjauan adalah melihat, memeriksa secara langsung kemudian menarik kesimpulan. Zulkifli dan Triyanto (2018) mengatakan kesatuan atau disebut juga keutuhan adalah kualitas hubungan antara bagian-bagian dari elemen komposisi yang menyatu, baik dalam bentuk visual ataupun tema (*content*). Sunarto dan Suherman (2017) mengatakan bahwa keseimbangan merupakan prinsip dan penciptaan karya untuk menjamin tampilnya nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni.

Zulkifli dan Triyanto (2018) menyatakan bahwa dimana irama dalam komposisi seni rupa muncul dari perbedaan bentuk, warna, ukuran, arah dan sebagainya, yang dikomposisikan dengan baik. Sunarto dan Suherman (2017) mengatakan bahwa proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni rupa untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni rupa. Zulkifli dan Triyanto (2018) mengatakan bahwa pusat perhatian merupakan unsur yang memberi penekanan (*emphasis*) dalam komposisi, sehingga komposisi tidak terlihat lepas mengambang. Sunarto dan Suherman (2017) mengatakan bahwa kesederhanaan dalam desain, pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain. *String art* adalah seni membentuk gambar atau tulisan yang menggunakan benang sebagai bahan utamanya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang mana metode tersebut dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono dalam Naurah, 2023:10). Metode kualitatif menekankan pada makna, fakta-fakta, penalaran, definisi, suatu situasi tertentu. Teknik pengumpulan data adalah mengumpulkan catatan report, laptop, buku, pedoman wawancara, daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden, serta kamera atau alat perekam, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu total *sampling*, variabel yang akan diukur, teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data digunakan penarik kesimpulan hasil pengolahan data analisis deskriptif kualitatif dan tabulasi berupa instrumen penelitian.

Analisis data yang dilakukan berfokus pada prinsip desain komunikasi visual, dan tipografi. Berdasarkan data-data yang berdampak yang tampak sebagaimana adanya, menerangkan akan fakta yang ada dilapangan secara cermat. Informasikan secara ringkas mengenai materi dan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi subjek/bahan yang diteliti, alat yang digunakan, rancangan percobaan atau desain yang digunakan, teknik pengambilan sampel, variabel yang akan diukur, teknik pengambilan data, analisis dan model statistik yang digunakan.

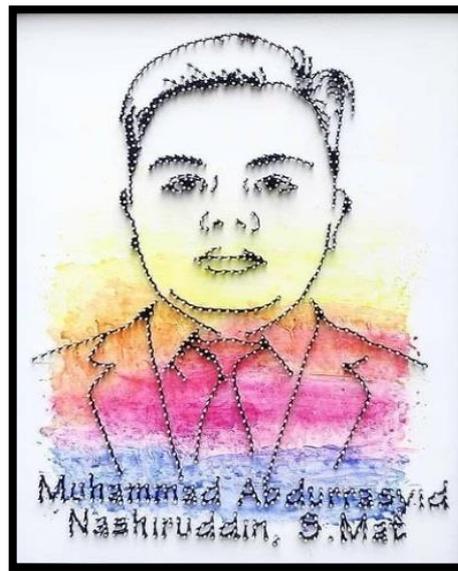
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tinjauan prinsip-prinsip desain produk *String Art* benang woll karya UKM EMI *Craft* diperoleh hasil bahwa ketiga produk *String Art* masih ada bentuk-bentuk yang belum menerapkan prinsip-prinsip desain dengan baik, namun secara keseluruhan produk *String Art* benang woll karya UKM EMI *CRAFT* dapat dikategorikan baik.

Penelitian ini menggunakan teori desain grafis yang merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen grafis guna menyampaikan informasi secara efektif. Penerapan desain grafis

terdapat pada berbagai produk, seperti produk *String Art* yang diproduksi oleh UKM EMI Craft. Dalam desain grafis, terdapat beberapa prinsip utama, yakni; kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, irama, kesederhanaan, kejelasan, dan ruang. Namun dalam artikel ini penulis hanya menganalisis empat prinsip yaitu; keseimbangan, irama, penekanan dan kesatuan (Fadhilah, 2023: 11).

Prinsip-prinsip desain yang dimaksud adalah kesatuan (*unity*) yaitu kesesuaian bentuk karya dengan tema yang diinginkan dan kurang berinovasi, keseimbangan (*balance*) nilai keselarasan dan keserasian dalam mengaplikasikan bahan yang kurang seimbang, irama (*rhythm*) karya kurang menekan keseimbangan bentuk, warna, arah yang membuat karya jadi monoton, proporsi (*proportion*) penekanan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam pembentukan karya harus lebih ditekankan, dominasi (*emphasis*) karya kurang menampilkan desain yang khas dan kesederhanaan (*simplicity*) bentuk desain yang mudah dipahami namun tetap terlihat menarik. Dari pembahasan di atas penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti prinsip-prinsip desain dalam pembuatan *string art* di UKM EMI CRAFT berbahan dasar benang wol.



Gambar 1. *String Art* Wajah Manusia (Dok. Yovi Setiawati, 2022)

Tabel 1. Hasil Penilaian Kerajinan *String Art* Wajah Manusia

Aspek Yang dinilai	Penilai			Jumlah	Rata-rata	Keterangan
	1	2	3			
Kesatuan (<i>unity</i>)	80	77	82	239	80	B
Keseimbangan(<i>balance</i>)	75	75	79	229	76	C
Irama (<i>rhythm</i>)	75	76	82	233	78	C
Proporsi(<i>proportion</i>)	85	86	89	260	87	B
Dominasi (<i>emphasis</i>)	88	86	87	261	87	B
Kesederhanaan (<i>simplicity</i>)	89	88	88	265	88	B
Jumlah					496	
Rata-rata					83	B

Setelah data dari penilai dikumpulkan dan dianalisis secara umum maka diketahui kerajinan *string art* wajah manusia ditinjau dari prinsip-prinsip desain mendapat predikat nilai baik dengan jumlah nilai = 496 dengan rata-rata (r) = 83 (baik).



Gambar 2. String Art Hewan Kucing (Dok. Yovi Setiawati, 2022)

Tabel 2. Hasil Penilaian Kerajinan String Art Hewan

Aspek Yang dinilai	Penilai			Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
	1	2	3			
Kesatuan (<i>unity</i>)	80	78	80	230	79	C
Keseimbangan(<i>balance</i>)	68	70	70	208	69	C
Irama (<i>rhythm</i>)	72	70	75	217	72	C
Proporsi (<i>proportion</i>)	62	65	68	195	65	C
Dominasi (<i>emphasis</i>)	82	85	80	247	82	B
Kesederhanaan (<i>simplicity</i>)	84	85	82	251	84	B
Jumlah				451		
Rata-rata					75	C

Setelah data dari penilai dikumpulkan dan dianalisis secara umum maka diketahui kerajinan *string art* hewan kucing tas ditinjau dari prinsip-prinsip desain mendapat predikat nilai cukup dengan jumlah nilai = 451 dengan rata-rata (r) = 75 (cukup).



Gambar 3. String Art Logo (Dok. Yovi Setiawati, 2022)

Tabel 3. Hasil Penilaian Kerajinan *String Art* Logo

Aspek yang Dinilai	Penilai			Jumlah	Rata-rata	Keterangan
	1	2	3			
Kesatuan (<i>unity</i>)	84	82	80	246	82	B
Keseimbangan(<i>balance</i>)	81	80	82	243	81	B
Irama (<i>rhythm</i>)	82	84	85	251	84	B
Proporsi(<i>proportion</i>)	84	85	80	251	84	B
Dominasi (<i>emphasis</i>)	80	82	82	244	81	B
Kesederhanaan (<i>simplicity</i>)	86	85	85	256	85	B
Jumlah				497		
Rata-rata					82	B

Setelah data dari penilai dikumpulkan dan dianalisis secara umum maka diketahui kerajinan *string art* logo ditinjau dari prinsip-prinsip desain mendapat predikat nilai baik dengan jumlah nilai = 497 dengan rata-rata (r) = 82 (baik). Berdasarkan pemaparan nilai rata-rata dari tim penilai dan analisis berdasarkan landasan teori yang digunakan maka kerajinan *string art* logo memperoleh kategori baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dibuat kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan berdasarkan variabel-variabel yang diteliti. Adapun kesimpulan secara keseluruhan berdasarkan tinjauan penulis dan tim penilai adalah pada produk *string art* masih ada yang tidak sesuai dalam penerapan elemen-elemen desain. Sehingga kesatuan (*unity*) memperoleh kategori cukup. Bentuk desain *string art* yang dibuat masih ada yang tidak sesuai dalam penerapan unsur-unsur desain dengan perpaduan alasnya. Keseimbangan (*balance*) memperoleh kategori cukup. Produk *string art* terlihat masih ada yang monoton dari segi warna dan bentuk. Penerapan elemen-elemen desain masih tidak tepat sehingga sebagian produk *string art* terlihat monoton. Irama (*rhythm*) memperoleh kategori cukup. Penggabungan elemen-elemen desain pada produk *string art* sesuai seperti garis dan warna pada kerajinan tersebut. Proporsi (*proportion*) memperoleh kategori baik. Produk terlihat memiliki kekhasan tersendiri sehingga dapat menarik perhatian masyarakat banyak. Aksentuasi/dominasi (*emphasis*) memperoleh kategori baik. Ketepatan bentuk *string art* sesuai dengan unsur-unsur desain seperti garis yang tetap memperlihatkan bentuk nyata dari desain dan warna yang tidak dilebih-lebihkan. Kesederhanaan (*simplicity*) memperoleh kategori baik. Selain itu, dengan munculnya kategori baik dalam setiap tinjauan prinsip desain maka dapat disimpulkan bahwa pelanggan dari UKM EMI *Craft* puas akan kinerja atau hasil.

REFERENSI

- Aditi, B. (2018). Pengaruh Inovasi Dan Kreativitas Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Umkm Di Kota Medan. *Jumant*, 7(1), 1-9.
- Apriyatno, Veri. (2005). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. (Cetakan ke-4). Jakarta: Kawan Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Cetakan ke-15). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Doyle, Michael E. (2003). *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna: Keterampilan dan Teknik Menggambar Desain untuk Arsitek, Arsitek Lansekap, dan Desainer Interior*. Hardani, H.M.W., editor. Jakarta (ID): Erlangga.
- Fadhilah, N., & Erdansyah, F. (2023). Kajian Prinsip Desain Pada Brosur Pendidikan RA Siti Fatimah Tanjung Morawa. *Jurnal InLab*, 1(1), 9-14.
- Gray, Peter. (2009). *Panduan Lengkap Menggambar & Ilustrasi-Tubuh Manusia*. Suryanto, S., editor. Tangerang (ID): Karisma Publising Group.
- Khaldana, T. Tinjauan Proporsi Dan Anatomi Pada Figur Kartun Animasi Dalang Pelo. *Jurnal InLab*, 1(1), 1-8.
- Sari, Fitri Puspita. 2020. *Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di TK B Ra Al Fazwa Deli Serdang*, Gorga: Jurnal Seni Rupa, 9(1), 176-181.
- Sianturi, D. Gorga Boraspati Dalam Kebudayaan Batak Toba Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *GESTUS JOURNAL: PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI*, 2(2), 62-71.
- Simblet, Sarah. (2009). *Sketch Book for The Artist*. Regan, P, et al, editor. First Paperback Edition. New York (US): DK Publishing.
- Subana, M., Sudrajat. (2011). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugito dan Nelson Tarigan. (2017). *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. (Cetakan ke-2). Medan: Unimed Press.
- Sunarto & Suherman. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Zulkifli & Triyanto R. (2018). *Nirmana Dwimatra*. Medan: FBS Unimed Press.