

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Berdasarkan peninjauan yang penulis lakukan dilapangan yaitu dengan meneliti ke beberapa pengrajin kayu di Bandung, rata –rata para pengrajin kayu tersebut menghasilkan dua jenis limbah kayu sisa produksi, jenis yang pertama berupa potongan kayu dan yang kedua berupa serbuk kayu. Dibawah ini merupakan contoh dari limbah kayu yang dihasilkan.



Gambar 1.1 Contoh Limbah Kayu Potongan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016)



Gambar 1.2 Contoh Limbah Kayu Potongan dan Serbuk
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016)

Limbah kayu yang dihasilkan oleh pengrajin kayu tersebut biasanya hanya dibuang begitu saja, atau dijual untuk dijadikan bahan bakar selain itu harga jualnya juga sangat murah. Limbah kayu yang dibuang akan menjadi sampah dan dapat mencemari lingkungan, padahal limbah kayu tersebut memiliki potensi visual yang dapat penulis olah lalu diaplikasikan menjadi suatu produk. Seperti yang dijelaskan J.F. Dumanauw (2001:13), kayu memiliki beberapa sifat istimewa, karena tidak dapat ditiru oleh bahan-bahan lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk memanfaatkan limbah kayu tersebut menjadi sesuatu yang lebih bernilai dari sebelumnya dengan memanfaatkan keistimewaan dari kayu tersebut.. Dalam penelitian kali ini, penulis akan melakukan eksplorasi serta mengkaji limbah kayu jenis apakah yang dapat diaplikasikan menjadi produk yang memiliki nilai visual.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi produk yang berguna bagi penulis, pengguna, serta menguntungkan berbagai pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Limbah kayu dari sisa produksi yang dihasilkan oleh pengrajin berjumlah banyak.
2. Limbah kayu hanya dijual untuk dijadikan bahan bakar, dan harga jualnya pun murah.
3. Limbah yang dibuang memiliki dampak yang berbahaya bagi lingkungan

4. Limbah kayu yang berupa serbuk serta potongan kecil tidak dimanfaatkan kembali oleh pengrajin.
5. Limbah kayu merupakan material yang istimewa dan memiliki potensi visual bila dimanfaatkan dengan cara yang baik.

1.3 Perumusan Masalah

Bagaimana cara memanfaatkan limbah kayu menjadi produk yang dapat memiliki nilai visual.

1.4 Pembatasan Masalah

1. Limbah kayu berasal dari pengrajin kayu Cipta Wiguna di jalan Oto Iskandar Dinata, Tegalega, Kota Bandung.
2. Jenis limbah yang digunakan untuk eksplorasi berupa serbuk dan potongan kecil yang akan dimanfaatkan menjadi produk yang memiliki nilai visual.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Untuk mengurangi jumlah limbah kayu yang tidak terpakai dari sisa produksi pengrajin.
2. Untuk memanfaatkan limbah kayu menjadi sesuatu yang bernilai.
3. Untuk mengurangi dampak berbahaya terhadap lingkungan yang berasal dari limbah kayu tersebut.
4. Untuk mengolah limbah kayu agar bisa digunakan kembali.

1.5.2 Tujuan Khusus

Untuk memanfaatkan limbah kayu menjadi sesuatu yang memiliki nilai visual.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Keilmuan

1. Sebagai referensi karya bagi bidang keilmuan Desain Produk.
2. Menambah ilmu, pengalaman, serta sebagai portofolio.
3. Menambah jumlah karya yang ada pada bidang keilmuan Desain produk.

1.6.2 Pihak Terkait

Memperbanyak karya mahasiswa program studi Desain Produk Univesitas Telkom.

1.6.3 Masyarakat Umum

Meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan produk dalam negeri.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan pada penelitian kali ini adalah pendekatan eksplorasi material. Dijelaskan oleh Andry Masri (2010:149) pendekatan lain dalam proses berkreasi untuk mendapatkan bentuk paling optimal dapat dilakukan dengan melakukan proses eksplorasi pada material, yaitu mencoba melakukan eksplorasi pada karakteristik visual yang dikandungnya, karakteristik strukturalnya, hingga karakteristik dimensinya. Pendekatan itu disebut dengan metode '*design by doing*'. Dikatakan demikian karena metode ini praktis mengandalkan sikap bekerja, merancang secara langsung pada objek kajian, untuk mendapatkan sebuah karya desain. Tujuan dari pendekatan ini adalah mendapatkan keunikan langsung berdasarkan bentuk perlakuan yang diberikan kepada material. Dengan demikian pada pendekatan ini,

bentuk lebih merupakan akibat yang ditangkap secara visual, bukan sebagai tujuan membentuk.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2009:224) menjelaskan, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data.

Berikut ini merupakan teknik pengumpulan data yang penulis lakukan:

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2009:227) dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Jadi, penulis akan melakukan observasi dan mengamati secara langsung ke pengrajin kayu sehingga penulis akan lebih mudah dan paham dalam mendapatkan data-data tentang limbah kayu tersebut.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Disini penulis mewawancarai pekerja dan pemilik dari tempat kerajinan kayu untuk mendapatkan data-data tentang limbah kayu, seperti jenis limbah apa saja yang dihasilkan, jumlah limbah, perlakuan terhadap limbah tersebut dan lain sebagainya.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan studi literatur ini dilakukan untuk mencari referensi dalam melakukan penelitian ini. Studi literature

ini didapatkan dari buku, jurnal, penelitian sejenis ataupun dari internet dengan sumber yang jelas dan terpercaya yang bias dijadikan bahan untuk data dari penelitian yang penulis lakukan. Studi literatur tersebut ialah seluruh literature yang membahas tentang :

- a) Kayu
- b) Limbah Kayu
- c) Pengolahan Limbah Kayu
- d) Eksplorasi Material
- e) Kualitas Visual
- f) Trend 2016/2017

1.7.3 Teknik Analisis

Pada penelitian ini penulis menerapkan teknik analisis visual, dasar penggunaan teknik tersebut ialah untuk mengetahui nilai visual yang terdapat pada limbah kayu serta dapat digunakan untuk menganalisis eksplorasi visual yang penulis lakukan.

Proses analisis ini mungkin dilakukan dengan cara menganalisa hasil dari eksplorasi yang dilakukan untuk mencari unsur visual.

Analisis yang dilakukan ialah melakukan evaluasi untuk mencapai nilai yang optimal, seperti yang dijelaskan oleh Andry (2007:39) untuk dapat mencapai nilai optimal, maka diperlukan proses evaluasi secara berulang. Setelah mencapai nilai visual yang optimal selanjutnya dapat diterapkan untuk dijadikan suatu produk.

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian awal tugas akhir yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori/ perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. namun secara umum terdiri dari:

2.1 Landasan Teoritik (Teoritik)

2.2 Landasan Empirik

2.3 Gagasan Awal Perancangan

3. BAB III EKSPLORASI

Berisi tentang proses eksplorasi pada material limbah kayu yang berasal dari pengarajin kayu. Eksplorasi yang dilakukan harus mendapatkan hasil yang sejalan dengan tujuan penelitian.

4. BAB IV HASIL EKSPLORASI DAN REKOMENDASI PRODUK

Berisi tentang penjelasan hasil eksplorasi, rekomendasi produk yang bisa dihasilkan dari eksplorasi limbah kayu tersebut, serta gambar produk.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman. Secara Khusus bab ini menguraikan hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga konsep perancangan dan visualisasi karya yang dirumuskan dalam bentuk

pernyataan singkat dan padat yang mengacu/menjawab masalah perancangan (identifikasi dan perumusan masalah), sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan.