

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada salah satu provinsi di Indonesia yaitu Jambi merupakan daerah yang memiliki sumber ditemukannya fosil kayu yang melimpah, jenis fosil kayu ini adalah fosil kayu sungkai, terdapat di daerah Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Menurut Andianto *et al.* (dalam Listya Mustika Dewi, 2013), Fosil kayu itu sendiri merupakan kayu yang sudah membatu dimana semua bahan organik telah digantikan oleh mineral, dengan struktur kayu tetap terjaga.

Ketersediaan akan fosil kayu sungkai yang melimpah membuat daerah tersebut terdapat sebuah industri yang mengolah dari fosil kayu sungkai (Gambar1.1)



Gambar 1.1 Fosil Kayu Sungkai

(*Sumber: Data Penulis, 2017*)

Pemanfaatan dari pengolahan fosil kayu sungkai yang terdapat di Kabupaten Merangin adalah dengan menjadikannya sebuah benda-benda furnitur seperti meja dan kursi yang dibentuk dengan sederhana dengan penggunaan material fosil kayu sungkai. Keawetan fosil kayu berhubungan erat dengan pemakaiannya. Fosil kayu dikatakan awet jika memiliki umur pakai yang lama. Fosil kayu berumur pakai lama bila mampu menahan bermacam-macam faktor perusak kayu, seperti suhu dan kelembaban udara, panas matahari, air, pukulan, garam, asam, basa dan jamur penyerang kayu.

Pembentukan furnitur dibuat dari satu buah bongkahan besar potongan fosil kayu sungkai dengan setiap kulit bagian luar dan beberapa bagian dibuang dan tidak dimanfaatkan. Sisa dari potongan yang tidak dimanfaatkan ini menjadi potensi besar untuk diolah kembali menjadi sebuah produk yang bermanfaat. Pengolahan dengan maksimal terhadap sisa potongan kayu sungkai dapat dijadikan sebuah produk yang bernilai tinggi, produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang tinggal di daerah tersebut dan juga daerah lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai sisa potong fosil kayu sungkai maka dilakukan pengolahan dengan proses eksperimen, yang nantinya akan mendapatkan hasil yang baru untuk dimanfaatkan menjadi material yang lebih berguna. Penelitian menggunakan eksperimen secara fisik untuk mendapatkan bentuk visual yang bertujuan mencari potensi sisa potong fosil kayu sungkai dapat dimanfaatkan dengan pengolahan yang sederhana. Pemanfaatan dari sisa potongan fosil kayu sungkai dijadikan sebagai sebuah sarana yang ditujukan untuk memfasilitasi bagi masyarakat Kabupaten Merangin.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa masalah-masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sisa potong kayu yang menumpuk menjadi limbah
2. Pengolahan dengan melakukan eksperimen terhadap sisa potongan fosil kayu sungkai agar dapat dimanfaatkan kembali.
3. Ketersediaan sisa potongan fosil kayu sungkai yang melimpah dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana pengolahan limbah fosil kayu sungkai dapat dimanfaatkan kembali dengan melakukan eskplorasi bentuk terhadap limbah fosil kayu sungkai ?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas terdapat beberapa masalah yang ditimbulkan maka batasan masalah perancangan dibatasi dengan:

1. Hanya memanfaatkan material limbah fosil kayu sungkai karena ketersediaan yang melimpah dari industri yang terdapat di Kabupaten Merangin.

2. Penelitian dilakukan pada industri pengrajin fosil kayu sungkai di Kabupaten Merangin, Jambi.
3. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan proses eksplorasi bentuk visual.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan mengenai sumber ketersediaan sisa potongan fosil kayu sungkai yang melimpah dan kurang termanfaatkan menjadi sebuah produk yang bernilai tinggi.
2. untuk mengetahui cara pengolahan material fosil kayu sungkai tanpa menghilangkan kemurnian materialnya.
3. Menambah ilmu pengetahuan tentang kekayaan alam mengenai fosil dan menambah ilmu dibidang desain.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terhadap sebuah proses pengolahan dengan melakukan eksplorasi terhadap material limbah fosil kayu sungkai.

2. Manfaat Praktis

Dapat bermanfaat bagi masyarakat dan juga bagi penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam proses eksplorasi bentuk visual.

1.7. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen dikarenakan dalam prosesnya melakukan eksplorasi dengan melakukan beberapa uji coba terhadap material yang digunakan.

1.7.1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan secara visual terhadap eksplorasi yang dilakukan. Pendekatan secara visual ini berarti mengubah dari bentuk asli material yang digunakan yaitu dari bentuk lempengan dengan ukuran besar menjadi kecil.

1.7.2. Metode Pengumpulan Data

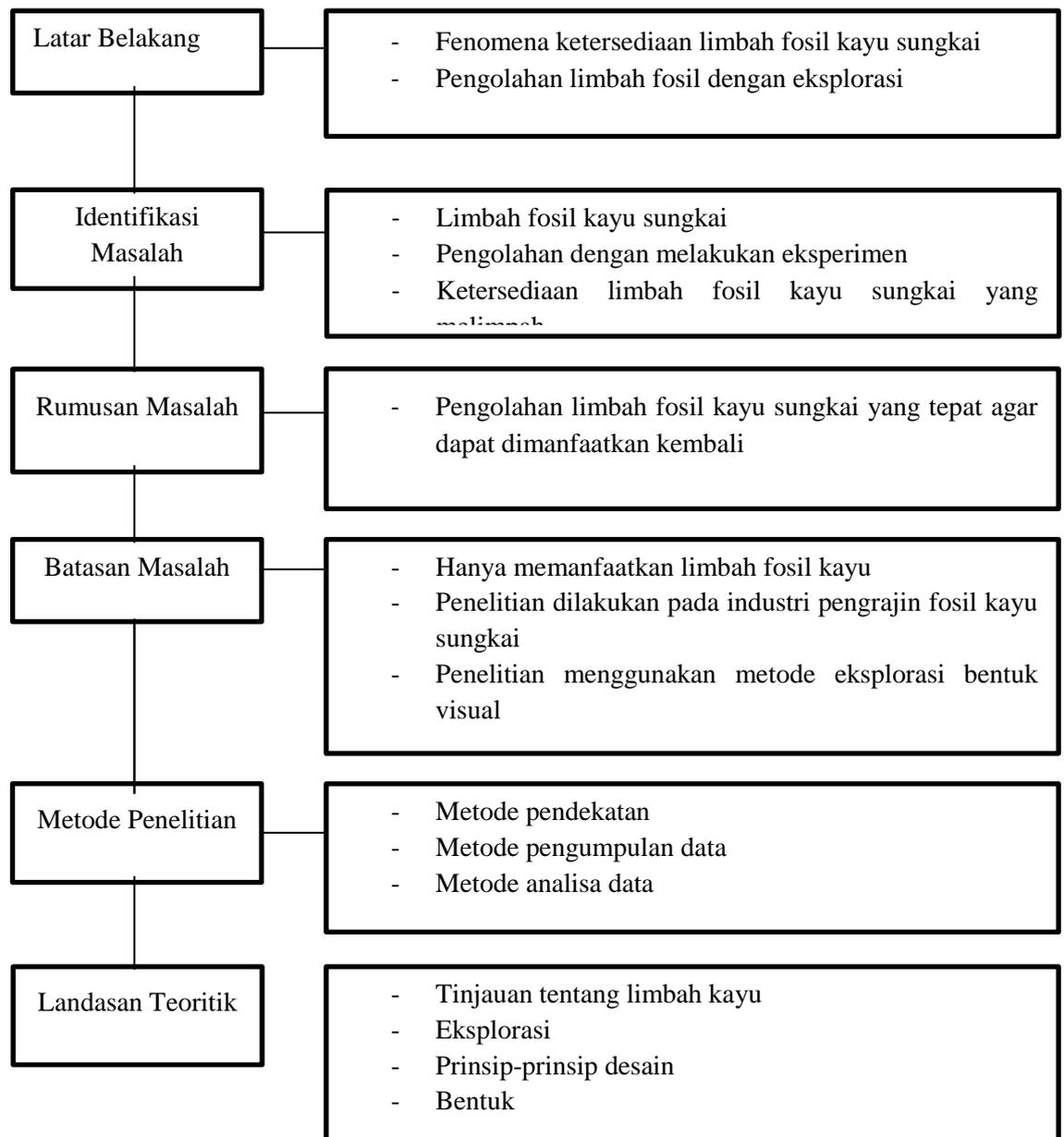
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara. Studi pustaka

dilakukan untuk mencari data-data terkait pembahasan. Observasi dilakukan dengan melihat lapangan untuk mendapatkan data-data pendukung. Wawancara dilakukan di tempat industri penghasil limbah fosil kayu sungkai yaitu di Kabupaten Merangin, Jambi. Dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai asal didapatkannya fosil kayu sungkai, berapa banyak limbah yang dihasilkan setiap bulannya, dan apa saja yang dilakukan terhadap limbah yang terus menerus ditumpuk.

1.7.3. Metode Analisa Data

Analisa data digunakan untuk menganalisis hasil dari pengumpulan data yang didapat, seperti hasil dari eksperimen menghasilkan beberapa hasil yang selanjutnya dianalisa untuk mendapatkan bentuk eksplorasi visual yang sesuai dengan kebutuhan perancangan.

1.8. Tahapan Penelitian



Landasan Empirik

- Lokasi limbah fosil kayu sungkai
- Pemanfaatan limbah fosil kayu sungkai

Analisis

- Analisis Eksplorasi Awal
- Analisis Proses Eksplorasi Pemanfaatan Bahan
- Analisis Eksplorasi Bentuk Visual
- T.O.R (*Terms Of Reference*)

Eksplorasi

- Konsep Eksplorasi
- Proses Produksi
- Produk Final Hasil Eksplorasi
- Detail Produk Final

Kesimpulan

- Kesimpulan
- Saran