

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya suatu tatanan kehidupan manusia, baik dilihat dari segi letak geografis, tradisi, adat istiadat, hukum, norma maupun aturan dalam lingkungan masyarakat menghasilkan berbagai bentuk kebudayaan. Masing-masing kelompok masyarakat memiliki berbagai bentuk budaya yang kian berbeda-beda.

Kemajuan dan perkembangan peradaban manusia dari waktu ke waktu mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia, Jika zaman dulu sudah cukup dengan pemenuhan kebutuhan pokok saja, misalnya kebutuhan akan makan, minuman, pakaian dan tempat tinggal saja, namun pada zaman sekarang kebutuhan semakin bertambah kompleks dan semakin bertambah rumit, contoh kebutuhan mengenai pakaian, maka dihadapkan dengan permasalahan mengenai gaya (*style*) dan trend terkini yang selalu berkaitan dengan (*style*), begitu pula kalau berbicara masalah tempat tinggal atau rumah, maka muncul suatu pertanyaan mengenai *trend* gaya arsitektur, gaya hunian dan lokasi strategis.

Fungsi sebagai faktor utama dalam merancang suatu desain, menentukan kenyamanan dan kepuasan dalam suatu produk yang digunakan dan sebuah keinginan dari seorang konsumen. Sebagai pelengkap sebuah interior, kehadiran *furniture* merupakan suatu kebutuhan yang tidak terpisahkan dari sebuah kebutuhan *interior*, hampir semua *desain interior* menghadirkan produk *furniture* untuk menjadikan nilai tambah sebagai fungsinya.

Satu hal yang sangat disayangkan pada perancangan produk *furniture* pada saat ini, yaitu kurangnya kesadaran akan pentingnya menyelipkan nilai dan makna filosofis pada produk *furniture*. Selama ini masyarakat khususnya pengrajin *furniture* kurang memperhatikan makna filosofis produknya, padahal banyak inspirasi yang dapat dijadikan ide dalam perancangan produk *furniture*, seperti contoh lebah.

Penggunaan hewan lebah yang kaya akan memberi kemanfaatan menjadikannya bernilai lebih dibanding hewan yang lain. Lebah merupakan hewan istimewa, banyak makna positif yang bias diambil dari kehidupan lebah, seperti sifat gotong-royong. Lebah madu sering dijuluki serangga arsitek di alam yang sangat mengagumkan. Sarang dibuat dalam bentuk susunan sel segienam (heksagonal), yang digunakan untuk reproduksi, menyimpan madu. Realitas perilaku alamiah itulah yang menyebabkan lebah madu sebagai serangga yang sangat populer dalam kehidupan manusia. Namun kepopuleran hanya merupakan langkah awal ketertarikan untuk mengembangkan ide perancangan produk *furniture* yang bersumber dari sarang lebah.

(Sumber:<https://www.madqueenbee.com/bee-knowledge/mengenal-lebah-madu-koloninya>)

Atas dasar bentuk sarang lebah timbul kemudian pertanyaan, adakah sesuatu yang esensial dari semua itu, sesuatu yang tidak semata linier dari kehidupan lebah madu? Sesuatu yang dapat menantang imajinasi. Pertanyaan tersebut membangkitkan intuisi sehingga pikiran berimajinasi untuk melihat hal yang belum pernah terlihat dalam diskursus tersebut. Pikiran yang termotivasi intuisi menemukan sebuah asumsi, yakni suatu kemiripan tentang kebersamaan diantara kehidupan lebah madu dengan kehidupan keseharian manusia. Meski persamaan tersebut tidak memiliki hubungan struktur yang langsung, namun persamaan yang merupakan daya tarik diantara objek tersebut. Hal ini kemudian memicu munculnya ide untuk membuat suatu representasi yang menggambarkan komparasi keduanya dalam wujud produk *furniture* dengan mengaplikasikan sarang lebah madu sebagai ide dasar yang juga tentunya untuk kita ambil makna filosofis dan menjadi inspirasi penggerak bagi manusia.

Furniture bukan hanya mengusung makna filosofis saja, tetapi mencoba untuk memanfaatkan limbah koran yang ada untuk dimanfaatkan kembali dengan menggunakan metode “*Recycle*”. Limbah Koran yang ada sekarang sudah banyak dimanfaatkan kembali dengan cara didaur ulang sehingga dapat dihasilkan kertas yang baru. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh panel daur ulang dengan memanfaatkan limbah koran untuk menciptakan bahan baku mebel baru.

Banyak yang tidak menyadari bahwa limbah koran dapat dimanfaatkan kembali menjadi berbagai macam kerajinan atau benda yang dapat menekan biaya produksi dibandingkan jika menggunakan bahan baku lainnya, selain menguntungkan secara materiil pemanfaatan limbah koran juga sangat besar bagi dunia pendidikan, diantaranya dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi mahasiswa tentang pemanfaatan limbah koran sebagai bahan baku material yang mudah didapatkan dan dapat mengurangi biaya produksi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis mengangkat tema Sarang Lebah Sebagai Ide Perancangan *Daybed/Bale-bales* Dengan Memanfaatkan Limbah Koran Untuk Bahan Pendukung.

Untuk sasaran penempatan perancangan produk *daybed/bale-bale* adalah untuk ruang keluarga ataupun bisa ditempatkan pada ruang baca, karena ruang keluarga adalah sentral ataupun pusat aktifitas dalam rumah seperti aktifitas bekerja, belajar, bersantai serta aktifitas lainnya.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah, penulis mencoba mengkaji permasalahan yang terjadi, dengan adanya batasan masalah akan lebih mudah untuk dipahami. Penulis membatasi masalah tersebut agar permasalahan dapat selesai dan mencapai tujuan, berikut batasan masalah :

1. Desain produk *daybed/bale-bale* menjadi nyaman dalam penggunaannya.
2. Desain *daybed/bale-bale* menggunakan konsep sarang lebah sebagai unsur hias (estetik).
3. Desain *daybed/bale-bale* menggunakan warna kuning, jingga dan putih.

C. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang permasalahan yang penulis paparkan dan untuk memberikan arah yang jelas dalam laporan tugas akhir, maka permasalahan dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana mengaplikasikan sarang lebah sebagai unsur hias (estetik) pada perancangan *daybed/bale-bale*.
2. Bagaimana memanfaatkan limbah koran untuk dijadikan bahan baku mebel baru dengan metode “*Recycle*”.
3. Bagaimana memberi nilai tambah pada finishing “*Recycle*” koran.

D. Tujuan dan Manfaat.

Dalam penyusunan tugas akhir, penulis memiliki tujuan serta mengharapkan suatu manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan karya tulis ini, yaitu:

1. Tujuan.

Berikut adalah tujuan perancangan produk *daybed/bale-bale*, agar penelitian dapat terarah dan terencana dengan baik :

- a) Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu program studi Desain Produk.
- b) Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama ini.
- c) Meningkatkan kreativitas dalam berfikir untuk perancangan suatu karya desain produk.
- d) Merancang produk mebel yang berupa *daybed/bale-bale* dengan berinovasi melalui pengolahan limbah koran yang sudah terpakai serta mengaplikasikan sarang lebah sebagai unsur hias produk *furniture*.
- e) Menemukan solusi dari permasalahan desain yang timbul.

2. Manfaat.

Manfaat penelitian :

- a) Mengetahui perkembangan pengetahuan terutama masalah pengolahan bahan baku mebel baru.
- b) Melatih merancang untuk bisa mencari dan menemukan desain baru.

- c) Dapat menambah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang sebuah produk mebel dan penerapan makna filosofis dengan baik dan benar sehingga mendapatkan hasil yang maksimal untuk menambah daya saing.
- d) Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel di Indonesia khususnya dan dunia pada umumnya.

Dari pembahasan ini diharapkan penulis mampu mewujudkan dalam bentuk rancangan gambar, konsep dan karya produk dalam aplikasi bentuk yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain yaitu prinsip-prinsip desain dan unsur desain.

E. Telaah Pustaka.

Telaah pustaka berupa kajian kritis dalam pembahasan suatu topik yang sudah ditulis oleh para peneliti atau para ilmuwan yang memiliki kepakaran dalam bidangnya, yang meliputi berbagai sumber pustaka yang membahas suatu topik atau masalah penelitian yang spesifik. Sehingga melakukan telaah pustaka membutuhkan lebih dari satu pustaka.

Sebagai bahan landasan teori untuk melaksanakan proses desain dan proses produksi karya, penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literature yang bersumber dari buku, majalah dan informasi dari *website* serta wawancara yang berhubungan dengan judul penciptaan karya desain sebagian pendukung data, data-data tersebut antara lain:

1. Teknik Mendesain Prabot Yang Benar (M. Gani Kristanto).

Buku banyak membahas tentang bagaimana mendesain yang baik dan benar, factor-faktor dalam mendesain berdasarkan prinsip ilmu bentuk hingga proses perancangan sebuah desain beserta kaidah-kaidah dalam mendesain.

2. *Designing Furniture: Teknik merancang mebel kreatif* (Eddy S. Marizar)

Dalam buku dibicarakan tentang pedoman dan teknik merancang mebel mulai dari konsep hingga implementasi, desain dipandang dari segi hasil proses kreatifitas manusia dimana desain dibuat berdasarkan suatu analisa tentang kebutuhan dan aktifitas manusia sebagai pemakai, dalam hal ini tentang perancangan sebuah produk mebel.

3. *Desain Produk II* (Bram Palgunadi, 1999)

Desain produk II merupakan salah satu buku pedoman perkuliahan desain Produk, yang membahas bagaimana dan apa saja, yang membuat seorang menjadi desainer produk. Termasuk pemikiran dan pengaruh yang dilakukan oleh seorang desainer dalam mencari dan memecahkan suatu masalah.

4. *Bagaimana Cara berfikir seorang Desainer* (Bryan Lawson, 2007)

Dalam buku terdapat permasalahan dan proses desain Bryan Lowsson juga memperlihatkan bahwa proses desain melibatkan berbagai macam tipe berpikir yang berbeda dan bahwasanya keahlian desain bisa dipelajari, dipraktikkan dan dikembangkan.

5. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa* (Agus Sachari, 2005)

Buku berisi tentang pengantar teori-teori dalam meninjau karya budaya rupa khususnya desain, seni rupa, arsitektur, kriya dan berbagai fenomena lainnya. Didalam buku ini membahas pula epistemologi dan pohnilmu desain serta beberapa wacana metodologi penelitian yang menjadi isu penting dalam dunia desain dan kesenirupaan.

6. Seri Menata Rumah : Ruang duduk (Imelda Sandjaya, 2003)

Berisi tentang penjelasan mengenai prinsip menata dan merencanakan untuk ruang duduk, jenis-jenis ruang duduk beserta fungsinya, serta pemilihan mebel yang sesuai dengan karakter yang diinginkan, dalam penjelasannya juga dilengkapi dengan gambar dan foto sehingga ilustrasi semakin jelas.

7. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin, 2007)

Dalam buku terdapat sejarah desain mebel, fungsi, jenis, material, konstruksi, kemudian dihubungkan dengan ruang, didalam buku ini juga membahas tentang estetika dan *gaya* desain mebel masa kini, hingga bagaimana membuat suatu prototype, sketsa dan *mock-up*.

8. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo)

Buku berisi tentang *finishing*, yang mengupas dari masalah material yang dibutuhkan untuk *finishing* dan bagaimana cara *finishing* yang baik dan benar, dan juga diperkenalkan dengan alat untuk *finishing*, bahan-bahan yang digunakan untuk proses *finishing*, cara *finishing* yang baik dan benar juga pengertian tentang kelemahan atau kekurangan dalam *finishing* beserta cara mengatasi kekurangan atau kelemahan dari beberapa macam jenis *finishing*.

F. Sistematika.

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “Sarang Lebah Sebagai Ide Perancangan *Day bed/Bale-bale* Dengan Memanfaatkan Limbah Koran Untuk Bahan Pendukung” ini terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Telaah Pustaka, Sasaran, Sistematika.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi tentang: Latar belakang penciptaan, Tinjauan umum desain, yang terdiri atas Tinjauan Umum Desain, Tinjauan Umum *furniture*, Tinjauan Umum *Day bed/Bale-bale*, Tinjauan Sarang Lebah, Tinjauan Limba Koran, Standarisasi, Referensi dan Kerangka Pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Data, Tehnik pengumpulan data, Kepustakaan, Teknik Analisis Data

BAB IV KONSEP DESAIN

Pada bab IV berisi tentang Proses Desain, Kriteria Desain, Diagram Desain, Konsep Desain, Sketsa Desain, Ketetapan Desain, Gambar

BAB V DESAIN ALTERNATIF

Pada bab V berisi tentang Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan Produk, Display Produk dan Kalkulasi.

BAB VI PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA