

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi ini, seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, industri dan ilmu pengetahuan, maka kebutuhan akan kayu semakin meningkat dari tahun ke tahun. (wardana & misdiyanto, 2019). Dengan meningkatnya jumlah limbah kayu, penggundulan hutan menjadi semakin parah sebagai apresiasi atas peringatan global juga kebutuhan manusia yang terus meningkat. Limbah biasanya dari industri pengolahan kayu dibuang atau dibakar karena dianggap tidak memiliki nilai jual ekonomis. Potongan sisa kayu tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran biasanya menumpuk dan membandingkan proporsional dengan produksi industri mebel. Tidak jarang di satu tempat perusahaan mebel menemukan limbah kayu yang bertumpuk di sudut ruangan belum dibakar atau dibawa pergi penduduk sekitar seperti kayu bakar. (Kasmudjo, 2010: 55). Untuk tujuan ini kayu dituntut untuk dapat efisien, salah satu cara untuk menggunakan kayu yang efisien adalah dengan menggunakan limbah kayu yang tidak terpakai menjadi produk lebih berguna. Jika limbah pada mebel sisa dikelola dengan baik maka akan memiliki nilai jual. Permasalahannya selama ini, sampah di industri mebel dipandang oleh masyarakat sebagai sampah bahan yang tidak lagi digunakan, mengarah ke pengelolaan limbah sisa pengrajin tidak pernah menyentuh produksi furnitur. Bahkan setelah dilakukan pengolahan yang tepat, masih sangat sedikit limbah furnitur yang diolah dalam bentuk serpihan kayu. (Khutobah,2018;177-185).

Tren *fashion* tidak hanya berlaku untuk pakaian atau tas dan sepatu. Produk model lain, seperti kacamata, tidak luput dari tren ini. Kacamata berbingkai kayu semakin menjadi fenomena hal ini biasa digunakan di kalangan anak muda dan tokoh masyarakat. Sebagai negara tropis, indonesia memiliki potensi produksi kayu yang besar. Tidak heran jika bahan baku kayu digunakan untuk berbagai keperluan. Kerajinan kayu yang tidak terhitung jumlahnya, dari furnitur, desain ramah lingkungan dan penggunaan bahan alami hal ini menjadi lebih dan lebih umum

sebagai bahan baku. Tipe kayu yang umumnya digunakan dalam material pembuatan kacamata kayu antara lain, jati, sonokeling, serta eboni. Sebab ketiganya tercantum ke dalam jenis kayu keras, tetapi disisi lain masih mempunyai energi kelengkungan yang lumayan buat proses bending pada kacamata. Material pembuatan kacamata menggunakan kayu sonokeling.(Anggun, 2018).

Ekosistem laut mempunyai potensi yang sangat besar dan juga bisa bermanfaat untuk tujuan pariwisata, salah satunya adalah rekreasi pantai, yaitu kegiatan rekreasi yang memanfaatkan sumber daya pesisir (seperti pasir putih, pemandangan, pantai, dan perairan pesisir). Pantai adalah suatu obyek wisata yang diminati oleh wisatawan domestik maupun negara asing, dengan pantai berpasir hitam putih yang indah. Ombak yang tenang juga sunset yang indah membuat pantai menjadi mempesona, terutama saat sore hari. (Yulianda, 2010). Dalam industri pariwisata, tahun 2019 merupakan tahun yang sangat sulit, termasuk industri pariwisata Indonesia. Tahun ini adalah tahun di mana virus yang disebut COVID-19 (*Corona Virus Disease 19*). Meski sempat menurun akibat dampak Covid-19 beberapa bulan lalu kini sedang memperbaiki perekonomian agar kembali tumbuh. (Anggara Wikan Prasetya, 2021). Pantai memiliki banyak sekali layanan berselancar dan kegiatan rekreasi terutama untuk pemula, yang paling dibutuhkan wisatawan adalah menjemur dibawah sinar matahari. (SunriseIndonesia, 2020). Berjemur di pantai bisa membuat kulit terpapar gelombang elektromagnetik, terutama sinar *ultraviolet*. Selain kulit dan kaki, bagian mata yang lain tidak boleh luput dari perlindungan, paparan radiasi *ultraviolet* dalam jangka panjang dapat menyebabkan kerusakan retina. Misalnya saat memandang matahari secara langsung dengan mata telanjang. Kerusakan retina disebut *retinopathic* surya. Dengan memakai kacamata hitam di pantai tidak hanya baik untuk *fashion*, tapi juga baik untuk kesehatan mata. Kacamata hitam membantu untuk mencegah silau matahari, terutama di siang hari. Saat berjemur atau bermain voli pantai, sinar matahari akan mengganggu penglihatan. Lalu, tidak ada salahnya memasang kacamata hitam dan menikmati liburan yang nyaman. (Elise, 2020).

Maka penulis mengangkat judul “Pemanfaatan Limbah Mebel Menjadi Frame Kacamata *Ultraviolet* Dengan Gaya *Vintage*” solusi dari latar belakang dapat mengurangi limbah dari sisa kayu mebel tidak terpakai, dalam merancang kacamata juga dikhususkan di daerah pantai sebab daerah tersebut memiliki cahaya matahari yang terik dan selalu berada di bawah terik matahari membuat kacamata hitam dapat memblokir setidaknya 99% sinar UV yang berbahaya, produk ini tahan terhadap air laut cocok menjadi barang yang sangat diperlukan dalam aktivitas pengunjung pantai. Produk kacamata dengan memunculkan konsep *vintage*, desain kacamata ini kenyamanan ergonomis yaitu bagian lekukan di ujung *temple* sangat nyaman dan dapat mengait telinga tanpa memberikan tekanan kuat di kedua sisinya dan *nose pad* yang dapat disesuaikan untuk kenyamanan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang perancangan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Meningkatnya jumlah potongan sisa kayu dalam berbagai bentuk dan ukuran yang menumpuk.
2. Masih kurangnya penggunaan bahan limbah kayu yang dijadikan frame atau bahan kacamata.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang kacamata pelindung sinar *ultraviolet* dari limbah daur ulang kayu?
2. Bagaimana memanfaatkan limbah kayu yang merupakan serpihan kayu?

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Pemanfaatan limbah kayu hanya diaplikasikan ke dalam produk kacamata.
2. Kacamata kayu yang dirancang dikhususkan untuk pengunjung pantai.
3. Hanya digunakan untuk kegiatan yang bukan bersifat kegiatan ekstrim, artinya digunakan untuk bersantai.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Bab ini berisi uraian, yang meliputi pendahuluan, kajian umum, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan perancangan, pembahasan analisis, konsep perancangan dan visualisasi karya, kesimpulan dan saran dan rancangan anggaran biaya yang dirangkum dalam beberapa sub bab sesuai kebutuhan terdiri dari:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab 1 menguraikan beberapa hal pokok permasalahan yaitu, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN UMUM**

Pada bagian ini, penulis dituntut untuk dapat menyajikan karya dalam bentuk definisi atau pengertian dari penelitian atau pembahasan yaitu landasan teori, landasan empirik dan ide desain awal perancangan.

### **BAB III TUJUAN DAN MANFAAT**

Pada tahap ini, sistematika akan membahas metode tujuan perancangan dan manfaat perancangan, termasuk bentuk organisasi, masalah yang diteliti, pemecahan masalah, dan kegiatan analisis hingga hasil akhir.

### **BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DARI PERANCANGAN**

Dalam bab ini penulisan mengemukakan tentang metode penelitian dari pendekatan perancangan dan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis. Bab metode perancangan, dengan pendekatan perancangan dan teknik analisis data.

### **BAB V PEMBAHASAN ANALISIS**

Bagian ini berisi analisis dari hasil aspek desain, tabel parameter aspek desain, tabel analisa aspek desain, dan hipotesa desain.

## **BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA**

Dalam bagian tersebut akan berupa konsep desain perancangan, proses perancangan dan visualisasi karya.

## **BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN**

Penulis merumuskan kesimpulan dan saran memberikan rekomendasi dalam bentuk berbagai alternatif sebagai pemecah masalah pada saat menjalankan tugas akhir.

## **BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA**

Pada bagian ini penulis akan menyediakan rancangan anggaran bayaran pada produk dari awal hingga akhir.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini berisikan daftar rangkaian karya yang memuat berbagai sumber atau referensi, mulai dari buku, jurnal dan makalah sebelumnya, karangan hingga artikel, yang akan dijadikan sebagai dasar laporan penelitian atau karya ilmiah.

## **DAFTAR NARASUMBER**

Penulis memberikan atau memahami dengan jelas informasi atau menjadi sumber informasi untuk tujuan pada laporan. Nama, umur, jenis kelamin, pekerjaan dan alamat.

## **GLOSARIUM**

Glosarium dalam artikel dapat membantu pembaca memahami definisi atau penjelasan dari kata-kata yang tidak diketahui definisi atau penjelasannya terkait dengan pengertian istilah-istilah yang digunakan oleh penulis.

## **LAMPIRAN**

Lampiran pada laporan ini merupakan berisi hal-hal pendukung terkait pembahasan pada laporan produk. Lampiran penelitian berupa gambar atau foto.