

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Tiram mutiara adalah jenis tiram yang dapat memproduksi jaringan lunak di dalam kerang. Jenis-jenis tiram mutiara yang ada di Indonesia adalah *Pinctada Margaritifera*, *Pinctada Maxima*, *Pinctada Fucata*, *Pteria Penguin* dan *Pinctada Chimmnitzii*. Penghasil mutiara terbanyak ada 3 spesies yaitu, *Pinctada Martensii*, *Pinctada Maxima*, *Pinctada Margaritifera*. Jenis tiram mutiara yang terbesar adalah jenis *Pinctada Maxima* (Sutaman, 2000, Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya) 2018). Mutiara air laut merupakan salah satu kekayaan khas Lombok, Nusa Tenggara Barat, yang terkenal hingga luar negeri. Jenis kerang yang banyak dibudidayakan di Lombok adalah spesies *Pinctada Maxima* atau yang biasa dikenal sebagai ratu mutiara. Karena kualitasnya yang baik, Pemprov NTB mengupayakan agar mutiara Lombok dapat tercatat dalam Indikasi Geografis (IG). Tidak heran banyak wisatawan datang ke Lombok untuk memburu mutiara air laut Lombok. Tetapi karena banyaknya wisatawan yang datang ke Lombok, jumlah sampah plastik di Lombok semakin meningkat.

Indonesia menempati urutan kedua sebagai negara penghasil sampah terbesar di dunia, dengan 187,2 juta ton sampah plastik dibuang ke laut (Jambeck, Upaya Mengurangi Timbul Sampah Plastik Di Lingkungan: Vol. 8 No. 2, (2016)). Menurut data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, jumlah total sampah yang diproduksi di Indonesia mencapai 67,1 juta ton. 3 urutan komposisi terbesar penghasil sampah adalah sampah organik (38,4 juta ton), sampah plastik (8,96 juta ton) dan kertas (5,76 juta ton).

Sumber penghasil sampah terbesar di Indonesia adalah sampah rumah tangga, yaitu 48% dari total sampah. Dari total sampah tersebut, kantong plastik adalah jenis sampah plastik yang paling banyak dihasilkan, yakni sekitar 265 ribu kilogram per bulan. Padahal yang

terjadi pada bidang pengelolaan sampah khususnya sampah plastik masih belum optimal. Sekitar 69% sampah hanya menumpuk di TPA tanpa pengolahan yang baik (Terbit Setya Pambudi, dkk (2019), “Up-Cycling Plastic Bags Waste Into Lifestyle Products by Direct Heating Method”). Sedangkan pada tahun 2019 sebanyak 2.695,63 ton atau 83% dari total sampah di Nusa Tenggara Barat (NTB) tidak ditangani dengan baik.

Volume sampah di 10 kabupaten/kota di NTB mencapai 3.388 ton dan sampah yang dibuang per hari mencapai 76 ton. Sedangkan yang masuk ke tempat pembuangan akhir (TPA) 641,92 ton dan yang di daur ulang hanya sekitar 51,21 ton per hari (Syamsudin, Sekretaris Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan (LHK) NTB). Dari 10 kabupaten/kota, Lombok Timur penghasil sampah terbesar dengan produksi sampah 801 ton per hari. Dari keseluruhan sampah tersebut, hanya 15 ton yang masuk ke TPA, sementara 78 ton atau 98% lainnya tidak terkelola. (ISSN : 2355-9357. e-Proceeding of Management : Vol.8, No.2 April 202, Page 1959)

Dan di tahun 2019 bulan Agustus, organisasi non-pemerintah Invest Islands Foundation menawarkan pekerjaan dan penghasilan tetap bagi suatu komunitas yang beranggotakan 10 perempuan kurang mampu. Mereka diminta untuk mengumpulkan sampah di pantai-pantai paling selatan sekitar Teluk Torok. Sampah yang dikumpulkan tadi di timbang di Bank Sampah Lombok dan diberikan upah sembako atau berupa uang (perancang mewawancarai salah satu pegawai Bank Sampah Lombok, oktober 2021).

Lalu sampah tersebut di cacah dan di olah menjadi kerajinan. Dan setelah 18 bulan 6 ton lebih limbah plastik dikumpulkan, yayasan bank sampah tersebut tengah memasang mesin pencacah yang akan mengubah limbah tak terurai menjadi pernak-pernik, mainan, dompet, dan tas. Tetapi untuk pemanfaatan sampah masih sangat terbatas, masyarakat masih belum menciptakan hal baru dari plastik. Padahal jika di olah lebih lanjut, limbah plastik dapat menjadi beragam kerajinan yang menarik dan bermanfaat serta bernilai jual tinggi karena memiliki tekstur dan warna yang beragam dan indah. Salah satunya adalah menjadikan limbah plastik menjadi packaging.

Kemasan (*Packaging*) sendiri sangat berperan penting dari suatu produk yang dipasarkan. Kemasan yang simple dan menarik mempengaruhi keputusan konsumen. Jika calon konsumen memiliki ekspektasi yang tidak sesuai setelah melakukan pembelian maka akan mengakibatkan perilaku negatif, dan calon konsumen tidak akan melakukan pembelian (*Stephen et al,2016*). Oleh karena itu kemasan dan merek sangat penting sebagai identitas dan citra perusahaan. Perusahaan harus memperkuat inovasi ide untuk mempertahankan sikap optimis konsumen terhadap merek dan membangun reputasi perusahaan. (*Albert & Klein,2012*). Kemasan juga merupakan hal yang penting dalam pemasaran modern untuk barang-barang konsumen, misalnya dalam persaingan industri Mutiara (*Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat, 2021, Vol.5, No.1, hlmn 141*)

Berdasarkan data diatas, maka perancang membuat kemasan *recycle* berbahan dasar plastik dan dipadukan dengan kain berbahan satin hitam untuk kemasan premium pada perusahaan mutiara.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, dapat disimpulkan banyak sampah plastik di Lombok yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat. Faktanya, jika dimanfaatkan dengan baik, banyak kerajinan hasil sampah yang dapat di olah seperti menjadi packaging dan kerajinan lainnya.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Perancangan dilakukan dengan cara mengumpulkan sampah dari Bank Sampah Lombok lalu sampah tersebut dicacah dengan mesin pencacah dan dicetak untuk menjadi bentuk packaging untuk mutiara.
2. Untuk menambah kesan elegan pada kemasan, didalamnya dipadukan dengan bahan kain satin hitam sebagai wadah didalam packaging.

#### 1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana cara eksplorasi sampah plastik?
2. Bagaimana recycle sampah plastik menjadi kemasan premium untuk perusahaan Mutiara?

#### 1.5 Tujuan Perancangan

1. Eksplorasi sampah menggunakan sampah botol oli dengan jenis nomor 2/HDPE yang dicacah lalu di leburkan
2. Untuk menambah kesan premium menggunakan kain satin hitam dan tekture kemasan seperti marble

#### 1.6 Batasan Masalah

Diperlukannya batasan masalah dari setiap penelitian yang dilakukan agar masalah yang diteliti lebih terarah, berdasarkan dari penjelasan diatas berikut adalah batasan masalahnya:

1. Bagaimana pemanfaatan sampah plastik menjadi kemasan *eco-friendly* dan bernilai tinggi.

#### 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan berfokus pada pemanfaatan limbah plastik menjadi packaging premium *eco-friendly* untuk perusahaan mutiara. Sampah plastik tersebut dicacah dan dicetak menjadi bentuk untuk packaging mutiara. Lalu diberi bahan kain satin hitam agar menonjolkan kesan elegan pada limbah sampah plastik.

#### 1.8 Keterbatasan Perancangan

Dibutuhkan adanya keterbatasan perancangan dari setiap penelitian agar perancang dapat menemukan solusi dari keterbatasan, berdasarkan dari penjelasan diatas berikut merupakan keterbatasan perancangan:

1. Keterbatasan alat membuat perancang kesulitan dalam mencacah sampah plastik.

2. Keterbatasan alat juga membuat perancang kesusahan dalam membuat cetakan untuk hasil peleburan sampah plastik

### 1.9 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat : Menjadi pengetahuan baru bagi masyarakat dan membuat lingkungan menjadi lebih bersih
2. Bagi Industri : Eksplorasi desain kemasan eco-friendly berbahan dasar recycle sampah plastik diharapkan dapat menjadi wawasan bagi perusahaan mutiara bahwa memiliki kemasan premium mutiara tidak selalu harus menggunakan material yang mahal.
3. Bagi Pengetahuan : Eksplorasi desain kemasan eco-friendly berbahan dasar recycle sampah plastik diharapkan bisa memberikan tambahan keilmuan dan acuan untuk bisa mengembangkan sampah plastic menjadi produk yang bervariasi

### 1.10 Sistematika Penulisan

## BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Pertanyaan Perancangan
- 1.5 Tujuan Perancangan
- 1.6 Batasan Masalah
- 1.7 Ruang Lingkup Perancangan
- 1.8 Keterbatasan Perancangan
- 1.9 Manfaat Perancangan
- 1.10 Sistematika Penulisan Laporan

## BAB II KAJIAN

- 2.1 Kajian Pustaka
- 2.2 Kajian Lapangan

## 2.3 Summary

### BAB III METODE

#### 3.1 Rencana Penelitian

#### 3.2 Metode Penggalan Data

#### 3.3 Proses Perancangan

#### 3.4 Metode Validasi

### BAB IV PEMBAHASAN

#### 4.1 Proses Perancangan

#### 4.2 Hasil Validasi

### BAB V KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

#### 5.2 Saran/Rekomendasi

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN