

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hutan dan kehutanan merupakan sektor strategis, karena hutan di Indonesia merupakan paru-paru dunia dan dapat menjaga keseimbangan ekosistem. Kehutanan dapat menjadi penghasil devisa terbesar ke 2 setelah minyak bumi, dengan berubahnya Indonesia menjadi importir minyak bumi, kehutanan secara potensial dapat menjadi penghasil devisa terbesar di Indonesia. Kayu serta harga jualnya yang cenderung meningkat terus secara stabil, tidak ada komoditi lain pasarnya berkembang stabil seperti kayu (Dudung Darusman, 2012).

Pemanfaatan hutan telah dijelaskan dalam UU No 41 tahun 1999, tentang kehutanan dimana kegiatan eksploitasi sudah menjadi larangan internasional. Lebih lanjut dijelaskan dalam UU ini pemanfaatan yang telah boleh dilakukan hanyalah hutan industri, yang peraturannya lebih diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah. Perusahaan industri kayu akan sulit untuk mencari atau mendapatkan bahan baku, untuk itu pengolahan industri kayu tidak hanya mengejar produk atau mengirim kayu olahan dari bahan utuh, ketimbang dari bahan limbah kayu.

Sumber daya alam hutan, mempunyai peranan yang sangat penting untuk kelangsungan pembangunan dan kehidupan masyarakat. Hutan dapat memenuhi sebagian dari sekian banyak kebutuhan dasar manusia antara lain kebutuhan akan kayu, air, bahan makanan. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 41 tahun 1999, hutan adalah suatu kesatuan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumber daya hayati yang didominasi pepohonan dalam persekutuan alam lingkungannya, yang satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan fungsinya hutan dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu Hutan Produksi, Hutan Lindung dan Hutan Konservasi.

Hutan Produksi merupakan kawasan hutan yang dimanfaatkan untuk memproduksi hasil hutan, yang bisa dieksploitasi hasil hutannya dengan cara tebang pilih maupun tebang habis. Hutan Produksi biasanya berupa Kawasan hutan yang memiliki kelerengan landau atau tidak curam, tanah yang rendah erosi juga memiliki curah hujan yang sangat rendah. Kawasan hutan yang memiliki fungsi untuk memenuhi kepentingan produksi hasil dari hutan dengan tujuan untuk

mendapatkan manfaat dari ekonomi yang besar. Biasanya hutan produksi di manfaatkan untuk pembuatan *furniture* atau bahan bangunan, dengan begitu sisa atau limbah dari hasil hutan produksi sangat beragam.

Limbah kayu yang dimaksudkan adalah potongan atau serbuk potongan dari kayu yang utuh untuk di jadikan *furniture* ruangan dalam desain interior. Semakin bertambahnya limbah kayu dan ketatnya penebangan hutan sebagai apresiasi terhadap *global warning* meningkatnya manusia akan produk baru dari hasil limbah untuk dimanfaatkan sebagai produk yang berguna dan memiliki nilai seni yang tinggi, selain teknologi sekarang yang canggih memungkinkan untuk mempermudah proses daur ulang limbah kayu menjadi suatu produk meja, kursi, lampu dan lain-lain.

Perusahaan industri kayu akan kesulitan untuk mendapatkan bahan baku. Untuk itu Perusahaan pengolahan industri kayu, tidak hanya mengejar produk atau sibuk mengirim kayu olahan dari bahan utuh, ketimbang dari bahan limbah kayu. Limbah kayu yang dimaksudkan adalah sisa potongan kecil-kecil baik sisa potongan atau sisa belahan kayu. Kementerian Lingkungan Hidup atau Kantor Gubernur, atau juga kantor Kabupaten dan Kodya setempat nampaknya belum mengeluarkan petunjuk jelas tentang bagaimana memanfaatkan limbah kayu potongan.

Teknologi yang canggih saat ini membantu manusia dalam berbagai segi kehidupan. Terutama teknologi lampu yang sehari-hari membantu sebagai alat penerang, di jaman yang modern ini lampu tidak hanya sebagai penerang saja, tapi menjadi seni dalam dekorasi interior dengan berbagai bentuk yang unik dan menarik. Desain sangat berkaitan dengan yang namanya estetika, cita rasa, serta kreativitas dan sebagainya yang membuat kita menjadi nyaman dan tenang. Desain adalah kegiatan menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur seni rupa untuk menghasilkan sesuatu bentuk atau karya yang serasi, seimbang dan harmonis. Lampu hias termasuk salah satu bagian yang berhubungan dengan dunia desain.

Lampu merupakan produk penting bagi keseharian manusia, dengan adanya penerangan lampu manusia bisa dapat terus berkativitas tanpa harus menggunakan sumber daya alami, yaitu matahari. Dengan seiringnya waktu lampu menjadi seni karya dekorasi pada ruangan, yang mendukung ruangan menjadi lebih hidup dan

estetika. Disini penulis merancang dan membuat sebuah produk *standing lamp* yang memiliki unsur budaya sunda (kuda renggong) dengan memanfaatkan limbah kayu, yang berfungsi sebagai penerangan, kegunaan yang lebih dan juga memiliki nilai budaya, dan dapat mengenalkan serta melestarikan budaya sunda yaitu kuda renggong.

Motif atau ukiran pada kap lampu yang memiliki unsur budaya sunda yang berasal dari Kota Sumedang, yaitu kuda renggong. Kuda renggong adalah salah satu seni pertunjukan helaran yang berasal dari Kabupaten Sumedang. Kata renggong merupakan metatesis dari kata ronggeng yang berarti kamonesan cara berjalan kuda yang dilatih menari dan mengikuti irama musik yang didominasi oleh alat musik kendang. Tentu kini dengan kemajuannya jaman dan masuknya budaya luar yang bisa mengakibatkan para pemuda pemudi melupakan budaya sendiri, oleh karena itu tentu budaya sunda kuda renggong bisa dilestarikan dengan cara di terapkan pada produk lampu hias sehingga masyarakat luas bisa dapat mengenal budaya sunda salah satunya kuda renggong. Kuda renggong sudah jarang diadakan atau bisa saja terpulakan oleh generasi mudanya, yang di khawatirkan mengurangnya budaya sunda kuda renggong.

Dengan semakin bertambah jumlah limbah kayu, ketatnya penebangan hutan sebagai apresiasi terhadap global warning, meningkatnya kebutuhan manusia akan produk baru. Maka pemanfaatan/ pengolahan kayu limbah sangat potensial dilakukan dan memiliki nilai seni dan jual yang tinggi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, hal tersebut diharapkan limbah kayu dapat lebih dimanfaatkan, *standing lamps* yang untuk penerangan dan nilai budaya sunda terus dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, penulis merumuskan rumusan masalah, yang penulis akan kaji sebagai berikut:

1. Belum adanya nya *standing lamp* dengan penerapan unsur budaya kuda renggong.
2. Jarang nya perancangan *standing lamp* dengan menggunakan limbah kayu sebagai dasar pembuatannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka untuk membatasi permasalahan yang dibahas memberikan arahan terhadap pembahasan selanjutnya maka penulis mengurangi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan unsur budaya pada kap lampu
2. Menggunakan limbah kayu yang berbentuk balok

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang produk *standing lamp* dengan adanya unsur budaya kuda renggong tersebut ?
2. Material apa saja yang akan dipakai saat merancang produk *standing lamp* tersebut ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah di jabarkan di atas, adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Limbah kayu balok yang akan dirancang untuk produk *standing lamp*
2. Adanya unsur budaya pada produk *standing lamp* tersebut

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi desain yang terlalu berlebihan pada perancangan *standing lamp*, tapi tetap kait adanya unsur budaya.
2. Material pada kap lampu yang tidak mudah pecah belah dan kuat.

1.7 Objek dan Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan

Dijangkau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut (Sugiono, 2009) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteleti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus di perbaiki dalam penelitian-penelitian kedepan nya. Beberapa keterbatasan nya yaitu:

1. Objek penelitian baru saja mencari data melalui internet terkait tentang limbah industri kayu dan budaya sunda kuda renggong, sehingga untuk kekurangan data yang lain diharuskan mencari data lapangan secara langsung.
2. Dalam proses pengambilan data,informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan penelitian ini diharapkan membawa manfaat dan berguna bagi:

1. Masyarakat luas agar lebih mengenal dan menjaga budaya Indonesia salah satunya budaya sunda. Dan juga lebih bisan untuk memanfaatkan limbah khususnya limbah kayu.
2. Desain interior, selain tentang ergonomi juga memberikan unsur budaya pada suatu produk.
3. Pembaca, diharapkan dapat memberi masukan dan tambahan ilmu dalam merancang suatu produk.

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pembahasan sesuai dengan acuan yang di inginkan penulis, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, Merupakan gambaran umum dan permasalahan pada saat ini sebgai dari penelitian yang dijalankan, beserta masalah dan solusi untuk masalah tersebut dengan bantuan sistem yang akan dibangun, Pada sub ini, terdapat beberapa sub bagian diantaranya latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, bab ini merangkum mengenai dasar-dasar teori yang sesuai dengan topik yang akan diangkat dan juga mengenai beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada landasan empirik sendiri merupakan hasil observasi dan wawancara demi penunjang kebutuhan perancangan ini dan yang terakhir merupakan ide awal gagasan utama dalam perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV