

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah plastik merupakan salah satu kontributor utama penyebab pencemaran lingkungan di Indonesia, dengan tingkat pengelolaan yang masih belum optimal (Suci & Ray, 2020). Merujuk pada data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) tercatat bahwa dari hasil akumulasi sampah nasional terdapat sebanyak 37,75% sampah tidak terkelola, di mana sebagian besar di antaranya merupakan sampah plastik. Permasalahan lingkungan akibat sampah plastik ini menunjukkan tingkat urgensi yang semakin tinggi seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk yang turut mendorong terjadinya peningkatan volume sampah dari aktivitas harian manusia (Kahfi, 2017).

Di saat yang bersamaan, peningkatan jumlah industri *coffee shop* di Indonesia ikut andil dalam permasalahan sampah plastik yang terjadi. Berlandaskan hasil riset oleh *International Coffee Organization* (ICO) dipaparkan bahwa pada tahun 2023 jumlah *coffee shop* di Indonesia mengalami perkembangan pesat yang mencapai lebih dari 20.000 *coffee shop*. Menjamurnya *coffee shop* di Indonesia berbanding lurus dengan tingginya volume sampah plastik yang dihasilkan oleh aktivitas konsumsi yang berlangsung di sektor tersebut. *World Economic Forum* mencatat jumlah sampah plastik yang dihasilkan oleh industri *coffee shop* di Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 260 juta ton per tahun dan diperkirakan mengalami peningkatan hingga 460 juta ton di tahun 2030. Kontribusi *coffee shop* dalam menyumbang sampah plastik dipengaruhi oleh pola konsumsi yang didominasi oleh penggunaan kemasan plastik sekali pakai seperti gelas plastik, sedotan dan kemasan plastik. Selain itu, konsep *grab-and-go* atau *take-away* yang mulai berkembang di berbagai *coffee shop* semakin memperbanyak jumlah produksi sampah plastik.

Sebagai bentuk respon terhadap permasalahan lingkungan yang ditimbulkan oleh sampah plastik, beberapa industri *coffee shop* di Indonesia mulai melakukan

bertujuan untuk mengurangi timbunan sampah plastik, namun juga sebagai medium untuk merepresentasikan identitas bisnis yang berkomitmen pada keberlanjutan lingkungan. Salah satu contoh *coffee shop* di Indonesia yang mulai menerapkan prinsip berkelanjutan ialah *Karma Coffee*, yang berlokasi di Tasikmalaya.

Karma Coffee mewujudkan visi berkelanjutan melalui pemanfaatan material sampah plastik dalam perancangan meja dan kursi yang digunakan di area *coffee shop*. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu menciptakan produk berbasis material sampah plastik daur ulang sebagai wujud nyata dari visi berkelanjutan. Adanya praktik penggunaan material sampah plastik daur ulang di *Karma Coffee* menciptakan peluang untuk merancang dan mengaplikasikan produk fungsional ke dalam lingkungan dengan visi berkelanjutan yang telah terbentuk. Selain itu, kesamaan visi yang dimiliki oleh *Karma Coffee* dan perancangan ini juga menjadi landasan utama dalam pemilihan lokasi studi, karena memungkinkan terciptanya integrasi antara nilai keberlanjutan pada produk yang dirancang dengan lingkungan yang mendukung praktik berkelanjutan.

Adapun perancangan ini diawali dengan melakukan observasi terhadap ruang dan aktivitas yang terjadi di *Karma Coffee*. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang desain yang sesuai dengan aktivitas dan nilai berkelanjutan yang diusung. Data observasi yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan *slow design* yang bertujuan untuk mendorong perancangan desain yang lebih memperhatikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang terhadap lingkungan maupun pengguna, di mana hal ini selaras dengan prinsip berkelanjutan yang diusung oleh lokasi studi. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata pemanfaatan sampah plastik daur ulang dalam perancangan produk fungsional di *coffee shop*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dibuatlah rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian berikut, yaitu:

1. Bagaimana merancang produk penyajian di *coffee shop* dengan visi berkelanjutan?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dapat dijabarkan bahwa tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Merancang produk penyajian di *coffee shop* dengan visi berkelanjutan.

1.4 Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat dari segi teori

Penelitian ini memberikan kontribusi pada landasan teori maupun kajian pustaka dengan memperluas pengetahuan dalam ilmu desain produk dan keberlanjutan lingkungan melalui pemanfaatan material sampah plastik daur ulang yang diaplikasikan pada produk fungsional, khususnya pada aktivitas penyajian di *coffee shop*.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai bagaimana kebijakan dalam lingkup keberlanjutan lingkungan dan pengelolaan limbah plastik diimplementasikan.

3. Manfaat dari segi praktik

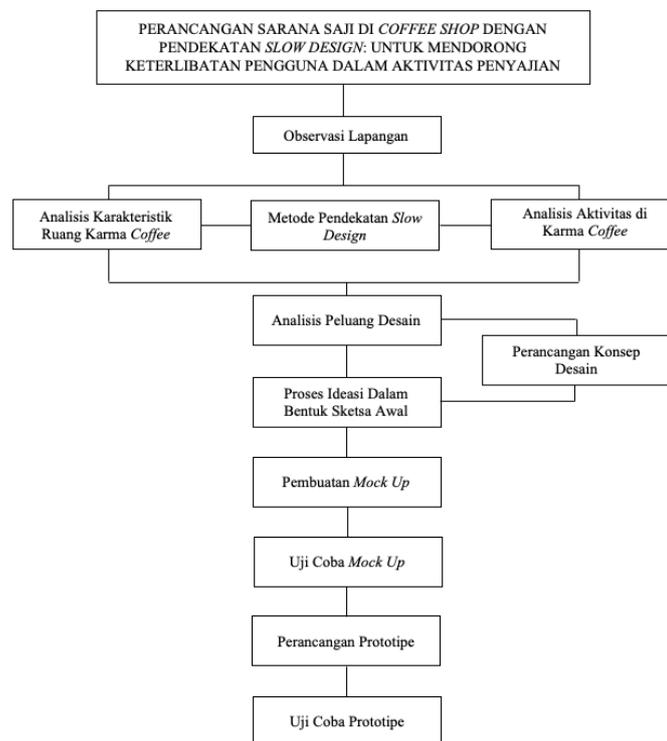
Penelitian ini dapat menjadi alternatif atau referensi dalam penanganan masalah limbah plastik dengan mengolah sampah plastik menjadi produk yang lebih fungsional.

4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial

Penelitian ini dapat memberikan contoh aksi nyata pengaplikasian material sampah plastik daur ulang untuk produk penyajian di *coffee shop*.

1.5 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah rincian atau susunan berpikir yang dirancang secara sistematis guna menjadi pedoman dalam proses penelitian maupun perancangan (Salsabila Maisah A, 2023). Kerangka penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan yang mencakup alur pikir selama proses penelitian. Di bawah ini disajikan kerangka penelitian dalam bentuk bagan yang disertai dengan penjelasan tiap alurnya.



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber: Analisis Pribadi

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data melalui observasi terhadap ruang dan aktivitas yang ada, khususnya yang dilakukan oleh para pekerja Karma Coffee. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang desain yang muncul berdasarkan aktivitas yang terjadi pada ruang yang diteliti. Temuan yang didapat dari proses observasi akan dianalisis dengan menggunakan enam prinsip *slow design* (*reveal, expand, reflect, engage, participate, dan evolve*). Analisis dengan

menggunakan pendekatan *slow design* bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana suatu ruang dan aktivitas di dalamnya mampu mengungkap makna tersembunyi (*reveal*), memperluas pemahaman dan kesadaran (*expand*), mendorong refleksi (*reflect*), menciptakan keterlibatan pengguna (*engage*), membuka ruang untuk berpartisipasi (*participate*), dan membentuk perubahan nilai dari waktu ke waktu (*evolve*).

Dari hasil analisis tersebut, dilakukan perumusan peluang desain yang menjadi gagasan dasar dalam proses perancangan. Berdasarkan peluang desain yang telah ditemukan, dibuatlah ringkasan perancangan yang menjadi pedoman dalam proses ideasi. Setelah itu, dilakukan proses ideasi yang menghasilkan konsep desain dalam bentuk sketsa awal dengan mengacu pada ringkasan perancangan produk. Kemudian, dilakukan pemilihan satu konsep sketsa desain berdasarkan pertimbangan pada seluruh aspek perancangan.

Hasil sketsa desain yang telah dipilih dan dikembangkan kemudian digunakan sebagai landasan dalam pembuatan model produk sementara (*mock up*). *Mock up* kemudian di uji coba untuk memperoleh aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses perancangan prototipe. Berdasarkan catatan uji coba pada *mock up*, dilakukanlah proses produksi dengan penggunaan material dan dimensi produk yang telah ditentukan. Prototipe yang telah dirancang kemudian diuji coba secara langsung di *Karma Coffee*.

1.6 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *slow design* yang menitikberatkan fokus pada proses desain yang berkelanjutan dengan pertimbangan yang mendalam (*deep consideration*) terhadap lingkungan yang dijadikan sebagai tempat pengimplementasian (Grosse-Hering, 2014). Metode ini digunakan untuk merancang produk yang berperan dalam keberlanjutan, salah satunya melalui pengurangan limbah guna meminimalisir dampak ekologis yang terjadi. Metode *slow design* juga didasari oleh tradisi, proses dan kebiasaan yang kerap terlupakan akibat arus produksi massal di masa modern yang serba instan dan cepat (Jayanti,

2024). Tujuan penggunaan metode *slow design* pada perancangan ini ialah untuk mengangkat kembali narasi-narasi yang termarjinalkan. Adapun agar perancangan ini berjalan secara terstruktur dan terarah, maka dibuatlah linimasa perancangan dan deskripsi tempat penelitian yang dirincikan sebagai berikut.

a. Linimasa perancangan

Tabel 1. 1 Linimasa Perancangan

Sumber: Analisis Pribadi

NO	LINIMASA PERANCANGAN	MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi ruang dan aktivitas di Karma <i>Coffee</i>																				
2	Analisis <i>slow design</i> terhadap ruang dan aktivitas Karma <i>Coffee</i>																				
3	Analisis peluang desain																				
4	Perumusan ringkasan perancangan																				
5	Tahapan ideasi dalam bentuk sketsa awal																				
6	Finalisasi konsep desain																				
7	Perancangan <i>mock up</i>																				
8	Produksi																				
9	Uji coba dan foto produk																				
10	Penyusunan laporan akhir																				

b. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Karma *Coffee* yang berlokasi di Jl. Dinding Ari No. 24, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Pemilihan Karma *Coffee* sebagai lokasi penelitian didasari oleh visi yang sejalan dengan arah perancangan ini yaitu visi berkelanjutan. Karma *Coffee* merepresentasikan nilai berkelanjutan melalui penggunaan furnitur yang bermaterialkan sampah plastik daur ulang, di mana praktik tersebut selaras dengan tujuan perancangan ini yakni

menciptakan produk fungsional yang berpegang pada prinsip berkelanjutan melalui pemanfaatan material sampah plastik daur ulang. Kesamaan visi antar keduanya menjadi landasan dalam melakukan perancangan produk dengan nilai-nilai berkelanjutan yang akan diimplementasikan di Karma *Coffee*.