

PERANCANGAN JAM TANGAN *FASHION UNISEX* DARI DAUR ULANGPAPAN SKATE (*SKATEBOARD*) BEKAS

Aura Diandra Ramadhira¹, Hanif Azhar² dan Ica Ramawisari³

^{1,2,3} *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
auradiandar@student.telkomuniversity.ac.id, hanifazhar@telkomuniversity.ac.id,
ramawisari@telkomuniversity.ac.id



Abstrak : Pemakaian limbah kayu pasti sangat banyak karena produksi maupun pakaian sehari-hari. Skateboard bekas pakai adalah limbah kayu kecil yang dilapisi bahan kimia (*laminated composite materials*). Papan yang dilapisi bahan kimia/cat pernis bisa terurai lebih lama, sekitar lebih dari 13 tahun. Dalam angka pasti pembuatan papan skateboard pertahunnya belum diketahui tetapi perkiraannya mencapai angka jutaan. Kebanyakan atlet *skateboard* menggunakan papan *skateboard* sebelum mengganti ke papan baru kurang lebih selama 2-3 bulan sebelum berganti ke papanyang baru karena rusak ataupun patah. Jutaan *skateboard* pertahunnya dibuang, limbah kayu bisa menyebabkan pencemaran lingkungan dan pemenuhan lahan. Sekarang sudah banyak produk yang menggunakan limbah kayu. Banyak digunakan untuk furnitur kembali, perabotan rumah juga aksesoris *fashion*, salah satunya jam tangan. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis melakukan perancangan dan penelitian yang berfokus pemanfaatan kembali papan deck *skateboard* bekas pakai menjadi material alternatif untuk perancangan Jam Tangan *Fashion Unisex*. Menggunakan metode penelitian Kualitatif juga menggunakan metode Studi Kasus. Konsep desain berdasarkan kebutuhan pengguna juga memperlihatkan lapisan maple pada *skateboard*.

Kata kunci: Jam Tangan, *Skateboard*, *Deck Skateboard*, *Upcycled*, Limbah Kayu.

Abstract : *The use of wood waste must be very much due to production and daily wear. Used skateboards are small waste wood that has been coated with chemicals (laminated composite materials). Boards coated with chemical/lacquer paint can decompose longer, around more than 13 years. The exact figure for the annual production of skateboards is not yet known, but it is estimated to reach millions. Most skateboard athletes use skateboards before replacing a new board for about 2-3 months before changing to a new board because it is damaged or broken. Millions of skateboards are thrown away annually, wood waste can cause environmental pollution and land filling. Now there are many products that use wood waste. Widely used for back furniture, home furniture as well as fashion accessories, one of which is a watch. Based on the above problems, the authors conducted a design and research that focused on the reuse of used skateboard deck boards as an alternative material for designing Fashion Unisex Watches. Using the Qualitative research method also uses the Case Study method. The design concept based*

on user needs also shows a maplayer on the skateboard.

Keywords: Watches, Skateboard, Skateboard Decks, Upcycled, Wood waste.

PENDAHULUAN

Skateboard adalah olahraga ekstrem yang menggunakan papan seluncur empat roda yang banyak diminati oleh kalangan anak muda. Dahulu papan Seluncur ini muncul sebagai salah satu alternatif bermain selancar air atau *surfing*. Berjalannya seiring waktu skateboard menjadi olahraga, melahirkan banyak cara bermain. Selain sarana olahraga, skateboard sekarang menjadi gaya hidup bagi penggemarnya. Banyak pemula yang ingin bermain skateboard hanya untuk sekedar hobi maupun bisa menajajal menjadi profesional. *Skateboard* pertama ada di Indonesia pada tahun 1976. Hingga sekarang *skateboard* sudah menjadi salah satu cabang kompetisi di Asian Game 2018.

Mengenal lebih lanjut *Skateboard*, 6 komponen penting *Skateboard* diantara lain yaitu *Deck, Griptape, Trucks, Wheels, Bearings, Bushing*. *Deck* adalah bagian utama dari *Skateboard* sebagai tumpuan kaki. *Deck* biasanya terbuat dari bahan solid yaitu kayu. Kayu yang umum dipakai pada pembuatan *Skateboard* yaitu kayu maple, kayu maple juga sering dipakai untuk *furniture*, kayu jenis ini memiliki ketahanan pada benturan yang paling kuat dibanding kayu lain. Selain itu kayu ini juga memiliki bobot yang ringan.

Pemakaian Limbah kayu pasti pertahunnya sangat banyak karena produksi maupun pakaian sehari-hari. Limbah kayu termasuk dalam limbah tidak berbahaya (Non- Hazardous Wood Waste) bisa terurai. Namun, Limbah kayu juga bisa menjadi sampah organik yang sulit terurai. Potongan kayu besar bisa terurai 50-100 tahun. Sedangkan kayu kecil terurai kurang lebih 6 bulan-1 tahun (Defitri, n.d.) Sedangkan, *Skateboard* bekas pakai adalah limbah kayu kecil yang dilapisi bahan kimia (laminated composite materials). Papan yang dilapisi bahan kimia cat/pernis bisa terurai lebih lama, sekitar lebih dari 13 tahun. Dalam angka pasti dari pembuatan papan skateboard pertahunnya belum diketahui tetapi perkiraannya hingga mencapai angka jutaan. Kebanyakan atlet skateboard menggunakan papan skateboard sebelum mengganti ke papan yang baru

kurang lebih selama dua sampai tiga bulan sebelum berganti ke papan yang baru di karenakan rusak ataupun patah. Jutaan papan skateboard pertahunnya dibuang, limbah kayu yang bisa menyebabkan pencemaran lingkungan dan juga pemenuhan lahan, yang seharusnya limbah kayu atau skateboard itu dapat di recycle menjadi barang baru (Williard & Loferski, 2018). Untuk tujuan ini limbah kayu bekas skateboard dituntut agar dapat lebih efisien, salah satu cara untuk menjadikan barang bekas pakai ini lebih efisien adalah menjadikannya menjadi barang baru yang memiliki nilai lebih.

Sekarang sudah banyak inovasi produk yang menggunakan limbah kayu, salah satunya banyak juga orang mengolah limbah kayu menjadi jam tangan. Jam tangan selain menjadi salah satu aksesoris fashion, bagi beberapa orang waktu adalah komponen utama dalam kegiatan sehari-hari. Tepat waktu adalah kegiatan yang sangat berpengaruh untuk membiasakan diri menjadi pribadi lebih baik. Supaya tepat waktu pasti dibutuhkannya alat untuk pengingat waktu. Jam tangan merupakan alat petunjuk waktu yang fungsinya sangat penting bagi kehidupan manusia sehari-hari. Keberadaan jam tangan sangatlah penting, melihat waktu lebih efisien menggunakan jam tangan disaat sibuknya kegiatan.

Dimasa kini jam tangan bukan hanya digunakan sebagaimana seperlunya. Seiring dengan berjalannya waktu, jam tangan juga memiliki fungsi lain yaitu menjadi salah satu aksesoris penting yang menunjang kebutuhan fashion dan dapat juga menjadi alat untuk menunjukkan karakter serta strata sosial dari jam tangan yang digunakan. Benda-benda seperti bajudan aksesoris yang dikenakan bukanlah sekedar penutup tubuh dan hiasan, lebih dari itu juga menjadi sebuah alat komunikasi menyampaikan identitas pribadi (Fahmi, 2020). Berbagai desain jam tangan sudah banyak dipasaran, jam tangan didesain sedemikian rupa untuk mengikuti zaman dengan menyesuaikan kegiatan pemakai. Jam tangan kayu yang ditawarkan oleh pasar saat ini, memiliki kecenderungan desain yaitu dengan menggunakan material kayu secara utuh. Dimana pada keseluruhan bagian jam tangan seperti strap yang biasanya terbuat dari metal, kini digantikan dengan kayu solid. Begitupun dengan bagian bagian lain seperti contohnya adalah lugs pada

bagian jam tangan yang juga digantikan dengan kayu solid (Pradipta & Indrojarwo, 2016).

Tren produk menggunakan material alternatif sebagai bahan substitusi dari penggunaan kayu mulai mendapat banyak peminat. Hal ini terbukti dari mulai banyak produsen yang memproduksi produknya menggunakan material alternatif dari alam (Fahmi, 2020). Oleh karena itu, pemilihan limbah papan deck skateboard yang sudah tidak terpakai terbuat dari kayu maple menjadi bahan utama dari pembuatan produk dengan memanfaatkan limbah tersebut sehingga bisa dimanfaatkan untuk dibuat menjadi jam tangan. Sehingga, limbah papan deck skateboard yang sudah tidak terpakai ini bisa menjadi produk yang memiliki nilai tinggi lagi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis melakukan perancangan dan penelitian yang akan berfokus memanfaatkan kembali papan deck skateboard bekas pakai menjadi material alternatif untuk Perancangan Jam Tangan Fashion Unisex. Selain itu, perancangan ini juga dapat memberikan pengetahuan cara mengolah barang yang tidak terpakai serta mengurangi dampak negatif limbah kayu bagi masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penggalan data yang digunakan oleh yaitu dengan cara melakukan metode observasi, wawancara, kuisisioner serta studi literatur.

Observasi

Observasi merupakan kegiatan proses penelitian dengan pemerolehan data informasi mengamati dengan langsung objek dilapangan. Observasi difokuskan pada kegiatan yang dilakukan didalam komunitas Merdeka Skateboarding Team Sukabumi pada bulan November 2022 untuk pengenalan, proses dokumentasi sekaligus wawancara pada skater dikomunitas tersebut.

Wawancara

Wawancara adalah kegiatan percakapan tanya jawab secara lisan atau tatap muka antara dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi maupun

mengumpulkan data-data.

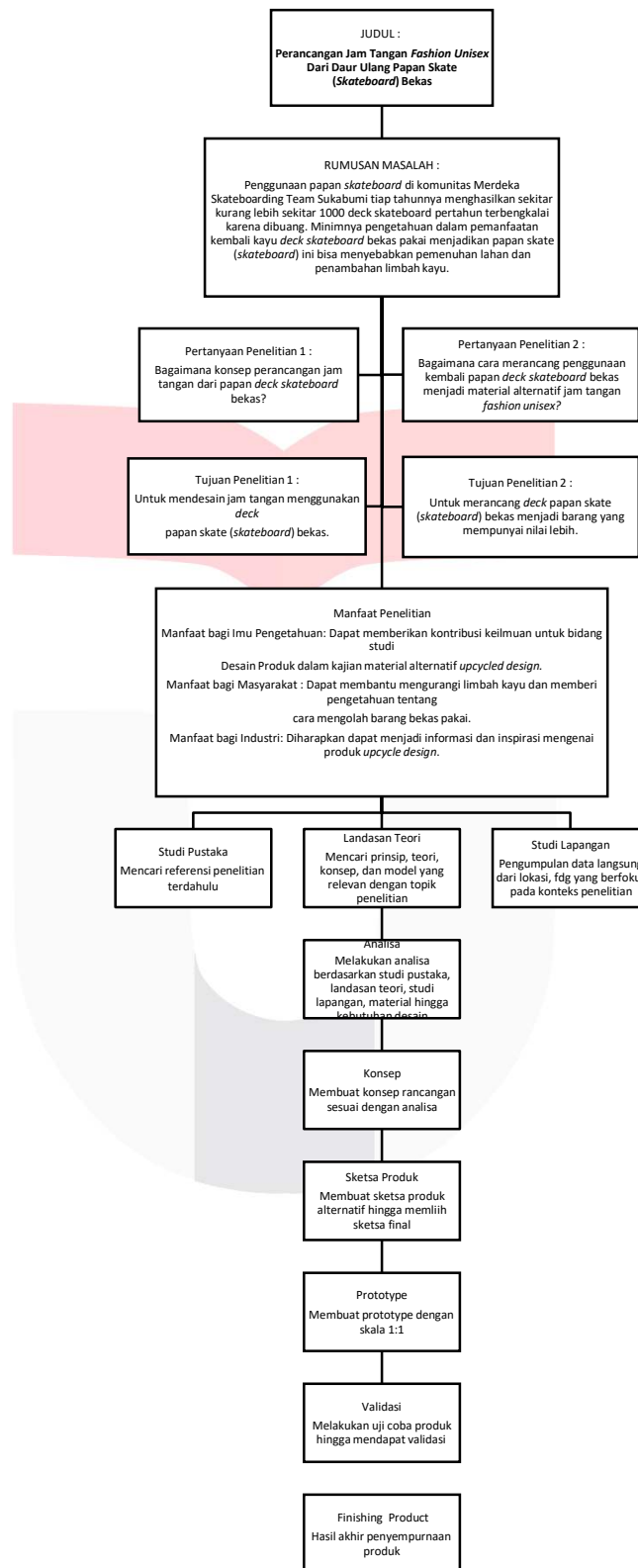
Bentuk informasi atau data yang diperoleh bisa dalam tulisan atau lisan. Dilakukan wawancara kepada beberapa skater profesional dan non-profesional Merdeka Skateboarding Team Sukabumi.

Kuisisioner

Kuisisioner merupakan pengumpulan data dengan menyajikan beberapa pertanyaan maupun pernyataan tertulis. Kuisisioner dilakukan kepada beberapa skater domisili Sukabumi-Bandung.

Studi Literatur

Studi Literatur adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan informasi dengan cara pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat dari sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Data yang diperlukan, seperti penjelasan skateboard, jam tangan ataupun tentang *upcycled design* dan lainnya yang terkait dalam topik pembahasan dalam penelitian perancangan ini.



HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Perancangan produk ini berfokus pada penggunaan kembali barang yang sudah tidak layak pakai menjadi produk yang bernilai lebih. Produk yang akan dirancang adalah produk apparel jam tangan memakai konsep fashion unisex dengan menggunakan material alternatif yaitu kayu deck papan skateboard bekas.

Pembahasan

Aspek Rupa

Pada aspek rupa yang akan dibutuhkan pada penelitian perancangan ini adalah desain dan warna pada produk. Dibawah ini adalah beberapa yang menjadi pertimbangan :

Desain Minimalis

Pemilihan desain minimalis digunakan pada perancangan jam tangan ini karena deck skateboard sudah mempunyai bentuk lapisan yang unik, sehingga jam tangan ini bisa menjadi daya tarik lebih untuk pecinta fashion dan juga jam tangan ini menggunakan *bracelette strap oyster* bisa dipakai pria maupun wanita.

Warna Asli

Karena menggunakan desain minimalis, warna asli *deck skateboard* tidak sama sekali diubah. Perancang menggunakan warna asli dari *deck skateboard* dan menonjolkan lapisan *maple* pada *deck skateboard* tersebut.

Aspek Material

Berdasarkan dari data yang sudah dikumpulkan, berikut ini adalah kebutuhan perancangan dari aspek material :

Kebutuhan deck skateboard

1. Deck skateboard yang sudah tidak terpakai oleh skater dikarenakan sudah tidak layak pakai namun masih berbentuk utuh dan tidak patah. Pemanfaatan limbah deck skateboard tersebut disesuaikan dengan bentuk pola jam tangan yang akan dirancang.
2. Teknik yang digunakan pada pemotongan kayu menggunakan teknik router cutting menggunakan mesin cnc router karena paling mudah dan bisa

memotong pola kecil.

Kebutuhan Perancangan

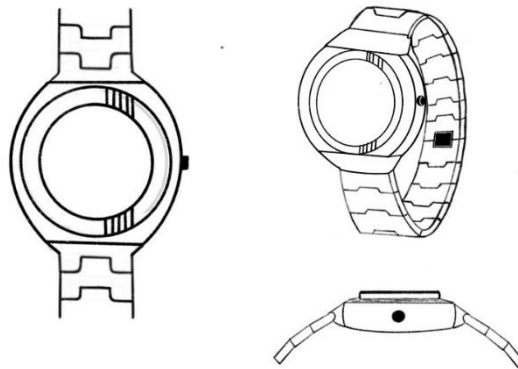
Minimasi material

Untuk menunjang aspek desain berkelanjutan, pada proses semaksimal mungkin menggunakan beberapa deck skateboard yang sudah tidak terpakai skater. Dan bahan tambahan dari stainless seperti boud, mesin jam tangan dll.

Sketsa Produk dan Final Produk

Sketsa Terpilih

Setelah beberapa pertimbangan, sketsa 2 menggunakan kepala jam tangan bentuk 2 dan bentuk strap 1 dipilih berdasarkan kebutuhan pengguna dan penulis. Dilanjutkan pada perancangan produk.

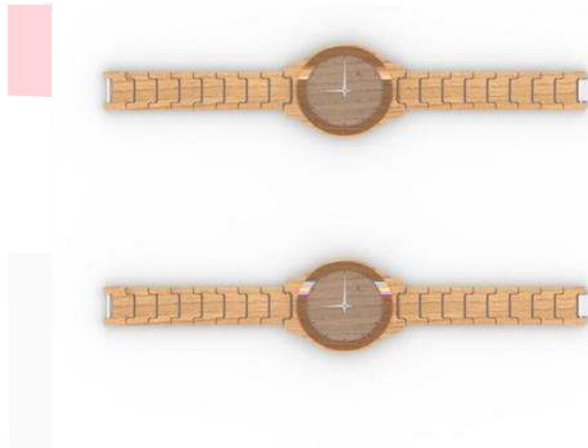


Gambar 1 Sketsa Final
Sumber : Dokumen Pribadi

3d Design



Gambar 2 3D Design
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3 3D Design
Sumber : Dokumen Pribadi

Final Product



Gambar 4 Prototype
Sumber : Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas mengenai

Perancangan Jam Tangan Fashion Unisex Dari Daur Ulang Papan Skate (Skateboard) Bekas, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa :

1. Skateboard yang sudah tidak terpakai masih bisa digunakan kembali menjadi barang yang lebih bernilai lagi.
2. Lapisan maple dalam deck skateboard bisa menambah ketertarikan pada jam tangan dari daur ulang papan skate ini

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 1). CV. Syakir Media Press.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. Lestari, Ed.; Vol. 1). CV. Jejak.

Arliando, P. (2022). *PERANCANGAN TAS CHEST RIG UNTUK OLAHRAGA LARI LINTAS ALAM*.

Arya, N., Azhar, H., Reza, A., Pratama, M., & Nugraha, M. (2020).

MENGOLAH MATERIAL LIMBAH MENJADI SMART WALL LIGHT.

Fahmi. (2020). Perancangan Casing Jam Tangan Menggunakan Material Bambu Laminasi untuk Generasi Milenial dengan Tema " Yogyakarta". [Http://Digilib.lsi.ac.id/6083/1/BAB%20I.Pdf](http://Digilib.lsi.ac.id/6083/1/BAB%20I.Pdf).

Hardianti, N., Yudiarti, D., & Syarif, E. (2021). PEMANFAATAN LIMBAH MEBEL MENJADI FRAME KACAMATA ULTRAVIOLET DENGAN GAYA VINTAGE.

[Https://Openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesi gn/article/view/16335](https://Openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesi gn/article/view/16335).

Hendariningrum, & Susilo. (2008). FASHION DAN GAYA HIDUP : IDENTITAS DAN KOMUNIKASI.

[Http://Jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/viewfile/38/42](http://Jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/viewfile/38/42)

Ibrahim. (2015). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF Panduan Penelitian beserta Contoh Proposal Kualitatif*. (E. Kurnanto, Ed.).

Pambudi, T., Arliando, P., & Muttaqin, T. (2022). *PERANCANGAN TAS MODULAR SEBAGAI PRODUK ECO LIFESTYLE*.

Pradipta, & Indrojarwo. (2016). Desain Jam Tangan Kayu Dengan Konsep Jujur

Material dan Inklusif.

<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/133874-ID-Desain-Jam-Tangan-Kayu-Dengan-Konsep-Juj.Pdf>.

Priyoga, I. (2010). *DESAIN BERKELANJUTAN (SUSTAINABLE DESIGN)*. Putra, & Desriyeni. (2019). PEMBUATAN DIREKTORI LOKASI BERMAIN SKATEBOARDING DI SUMATERA BARAT.

<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/327698-Pembuatan-Direktori-Lokasi-Bermain-Skate-17594600.Pdf>.

Rahardjo, M. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA*.

Westoro, & Handini. (2016). KECINTAAN SKATERS TERHADAP SKATEBOARD (Studi Fenomenologi Kecintaan Skaters Taman Bungkul Terhadap Skateboard).

<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/252677-Kecintaan-Skaters-Terhadap-Skateboard-St-Be8b4c3b.Pdf>.

Williard, & Loferski. (2018). Skateboards as a Sustainable Recyclable Material.

Aura Diandra Ramadhira, Hanif Azhar, Ica Ramawisari Perancangan Jam Tangan Fashion Unisex Dari Daur Ulang Papan Skate (Skateboard) Bekas

<https://www.mdpi.com/2313-4321/3/2/20>.

Yudanta, & Herlambang. (2020). PERANCANGAN ALAT BANTU PEMINDAH SAMPAH UNTUK MENGEFISIENSI KINERJA PETUGASKEBERSIHAN.

<https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.php/Artdesign/Article/View/12159/11965>.

Beam, J. (n.d.). *What is the History of Skateboarding?* Sportnhobbies.Org.Defitri,

M. (n.d.). *Daftar Sampah Organik yang Sulit Terurai dan Bisa Mencemari Lingkungan*. PT Wasteforchange Alam Indonesia.