

“NECKLACE’S GEOBONE” (Pengembangan Perhiasan Kalung dari Hasil Limbah Tulang Sapi)

Retno Ayu Dinatingtia

retnoayudiningtia@gmail.com

Asep Sufyan M.A, S.Ds., M.Sn

krackers@telkomuniversity.ac.id

Edwin Buyung Syarif, S.T., M.Sn.

Edwinbuyungsyarif@gmail.com

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Abstrak

Konsumsi yang berlebihan akibat kepadatan penduduk mengakibatkan jumlah limbah menjadi meningkat, contohnya kota Bandung. Bandung merupakan kota wisata yang menyediakan banyak ole-ole yang khas maupun makanan yang khas juga. Seperti mi kocok. Mie kocok merupakan makanan yang berbahan dasar mie dan menggunakan kuah kaldu sapi. Kaldu sapi didapatkan dengan menggunakan rebusan tulang sapi sebagai bahan utama. Mi kocok mengakibatkan limbah tulang sapi. Tulang sapi yang menjadi limbah ini lumayan mengganggu. Dalam laporan ini penggunaan limbah tulang sapi menjadi bahan utama material pembuatan produk aksesoris. Untuk mendapatkan hasil olahan material tulang sapi yang baik, dilakukan beberapa penelitian, seperti melakukan observasi, studi kasus, serta wawancara kepada pemilik usaha kerajinan tulang sapi. Metode yang dilakukan untuk pengolahan didapat dari beberapa eksperimen. Olahan material tulang sapi yang sudah bersih serta tidak berbau yang dapat di jadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan produk aksesoris.

Kata kunci : Limbah, Mi kocok, Tulang sapi, Material, Aksesoris

Abstrak

Overconsumption of population density has caused the amount of waste to increase, for example Bandung city. Bandung is a city of tourism that has so many typical souvenirs and traditional food, for example Mi Kocok. Mi Kocok is a special dish that uses noodles and beef broth. Beef broth is cooked by using beef bone stew as a main ingredient. Therefore, we would like to induce a cow bone waste into a jewelry and accessory. In this design, the use of waste cow bone is the main material of jewelry. To get a good beef bone for material of jewelry, the author did some research, that is observation, study of case, and interview with the owner of cow bone handicraft. The methods for processing has been obtained from several experiment. A clean and odorless cow bone can be made as the main material for a jewelry.

Keywords : Waste, mi kocok, cow bone, material, jewelry

1. PENDAHULUAN

Konsumsi masyarakat di jaman sekarang sangat mempengaruhi lingkungan sekitar. Limbah yang dihasilkan dari konsumsi yang meningkat menjadikan limbah sangat mengganggu di lingkungan masyarakat. Limbah ini biasanya di sebut sampah. Penulis mengambil contoh dari limbah makanan yang menjadi ciri khas Bandung, yaitu mie kocok. Mie kocok merupakan makanan yang berbahan dasar mie dan menggunakan kuah kaldu sapi. Kaldu sapi didapatkan dengan menggunakan rebusan tulang sapi sebagai bahan utama. Penulis menggunakan tulang sapi sebagai material utama dalam laporan ini.

Pengolahan limbah tulang sapi di daerah Bandung hanya terdapat di sekitar daerah Cileunyi. Jenis produk pengolahan limbah tulang sapi ini masih terbilang sedikit. Varian produk yang masih sedikit membuat produk bermaterial tulang sapi kurang diketahui dan peminat yang sedikit, khususnya para wanita. Tulang sapi memiliki beberapa kelebihan dan sisi unik tersendiri. Warna yang khas yaitu warna krim yang hanya dimiliki tulang. Material yang keras dan kuat merupakan kelebihan utama yang dimiliki tulang sapi. Walaupun memiliki sifat yang keras, tulang sapi tidak sulit untuk di bentuk.

Dari masalah diatas penulis mendapatkan solusi untuk lebih mengeksplor dan memanfaatkan kelebihan tulang sapi. Maka dari itu, penulis mengembangkan bagaimana eksplorasi tulang sapi jika dijadikan sebagai produk kalung wanita.

2. METODE PENELITIAN

Suharsaputra (2012:19) menyatakan bahwa “metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh, mengembangkan dan melakukan verifikasi pengetahuan atau teori”. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah data-data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, tetapi berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Hal tersebut sebagai akibat dari metode kualitatif. Semua yang dikumpulkan mungkin dapat menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Ciri ini merupakan ciri yang sejalan dengan penamaan kualitatif. Deskriptif merupakan gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri (Fatimah, 1993:16).

A. Pengumpulan data

Ghony dan Almanshur (2012:164) mengatakan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis, karena tujuan pokok penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa memahami, mengetahui teknik-teknik pengumpulan data, penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan.

Penulis mengumpulkan data dengan cara observasi langsung ke lapangan yaitu mengunjungi langsung pengrajin tulang sapi yang berada di daerah Bandung. Ada beberapa data yang sudah dikonfirmasi di lapangan dan ada juga data yang diperoleh dari sumber lain seperti literatur.

1. Literatur

Pada metode ini penulis akan mengumpulkan informasi berupa literatur mengenai teknik dan metode pengolahan tulang sapi menjadi bahan mentah produk aksesoris. Dengan pengolahan yang tepat tulang sapi dapat dijadikan produk aksesoris yang berharga.

2. Observasi

Penulis sudah mengunjungi tempat pengrajin berada. Pengrajin tulang sapi masih terbilang sedikit dan sulit ditemukan. Kurangnya peminat juga merupakan faktor utama dalam pembuatan produk menggunakan bahan tulang sapi. Hal ini dikarenakan juga cara pengolahan yang kurang dan terkesan asal-asalan.

3. Wawancara tak berstruktur

Metode ini dapat disebut sebagai wawancara spontan, yaitu penulis menanyakan beberapa pertanyaan secara spontan di lapangan.

3. PEMBAHASAN HASIL

Konsep Perancangan

Gagasan Dasar Perancangan

Gagasan awal perancangan produk aksesoris menjadi acuan batas explorasi material. Batas ini akan memaksimalkan hasil produk jadi.

1. Fokus Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pengolahan dan pemanfaatan limbah di lingkungan masyarakat.

a) Kualitas

Dilatarbelakangi material limbah kualitas pada bahan material ini mengakibatkan hanya sedikit minat masyarakat pada produk bermaterailkan tulang sapi.

b) Bentuk yang sedikit

Bentuk yang kurang beragam menjadikan tulang sapi sedikit diketahui di masyarakat. Tidak heran apabila produk-produk aksesoris yang menggunakan material ini akan sulit diminati.

2. Solusi

Cara pengolahan yang tepat serta konsep bentuk yang sederhana namun menarik yang dapat menjadikan solusi dalam permasalahan ini. Solusi yang dipakai didalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuisisioner.

Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan :

- Usia
Dengan mencantumkan pertanyaan seperti usia, penulis dapat menyimpulkan bahwa target market yang ditunjukan adalah konsumen dengan usia rata-rata 15-35 tahun.
- Jenis kelamin
Pada pertanyaan ini dapat disimpulkan juga bahwa target marjet yang dituju adalah para wanita.
- Style atau gaya yang disukai
Pada pertanyaan ini kesimpulan yang dapat diambil yaitu tema atau konsep yang diinginkan oleh target market. Hasil yang didapat yaitu koresponden kebanyakan memilih casual dengan hasil nilai 46,7 % dari 100%.
- Apakah koresponden berminat untuk membeli atau memakai aksesoris atau perhiasan yang terbuat dari tulang sapi

Tujuan penulis memberikan pertanyaan ini yaitu mengetahui minat koresponden pada aksesoris atau perhiasan yang terbuat dari tulang sapi.

- Anda memakai aksesoris (selain emas) saat

Pada pertanyaan ini penulis ingin mengetahui aksesoris pada saat apa saja aksesoris yang dipakai oleh para koresponden. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata koresponden memakai aksesoris pada saat event penting saja.

- Pilih sesuai selera koresponden

Disini penulis memberikan beberapa opsi gambar produk yang sudah dibuat menggunakan material tulang sapi.

- Tolong beri saran atau masukan untuk desain yang ada diatas

Pada pertanyaan ini penulis ingin meminta saran serta masukan dari koresponden dan menyimpulkan apa saja yang diinginkan para koresponden.

3. Final Product



4. TOR

TOR ini merupakan kesimpulan setelah melakukan beberapa eksperimen

- a. Pertimbangan desain (*design consideration*)
 1. Produk ditujukan untuk wanita usia 15-35 tahun
 2. Konsep yang dipakai untuk bentuk yaitu bentuk natural
 3. Produk dipadu-padankan dengan beberapa komponen aksesoris seperti rantai, dll
 4. Material utama ialah tulang sapi
- b. Batasan desain
 1. Produk menggunakan warna khas dari tulang sapi

4. KESIMPULAN dan SARAN

Pada perancangan ini, fokus masalah yang dibahas ialah eksplorasi pada limbah tulang sapi. Limbah ini kemudian diolah menjadi material utama dalam perancangan produk ini.

Setelah melewati beberapa proses eksperimen seperti memotong, menghilangkan sisa daging, serta menghilangkan bau, dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk memotong tulang dapat dilakukan dengan cara memakai gerinda, kemudian untuk menghilangkan sisa daging dapat dilakukan dengan merendam tulang yang sudah dipotong dengan campuran sunlight dan air, dan untuk menghilangkan bau yang tidak enak pada tulang dapat dilakukan dengan cara merendam potongan tulang sapi dengan campuran cairan H₂O₂ dan air. Cairan H₂O₂ juga dapat memutihkan tulang sapi dan membuat permukaan tulang sapi lebih bersih dan halus. Perancangan ini masih memerlukan tahap evaluasi dan perkembangan karena eksplorasi pada material tulang sapi dapat dilakukan lebih maksimal dari perancangan ini.

Perancangan ini masih jauh dikatakan dengan sempurna. Eksplorasi pada tulang masih dapat dikembangkan dengan beberapa metode yang berbeda. Metode yang berbeda dapat membuat tulang sapi menjadi limbah yang

berharga. Perpaduan tulang sapi dalam pembuatan produk kerajinan dapat dikompilasi dengan bahan kayu, kulit, logam, tekstil dan bahan yang lain.

5. DAFTAR PUSTAKA

Fatimah djajasudarma, Prof.Dr.Hj.T. 2006. *Metode Linguistik, Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.

Koentjaraningrat. 1991. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)

Fathoni, Abdurrahmat. 2005. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Garut: Rineka Cipta

Soeparno. 1994. Ilmu dan teknologi daging. Gadjah Mada University Press Yogyakarta.

Buyung, Edwin. 2017 “Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis”. *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.

Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). *BCM 2017 Proceedings*.

Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. *Proceeding Bandung Creative Movement*.

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM. 2017,*

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. *Advanced Science Letters, 23 (8), 7254-7257.*

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).

MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013 (2013).

Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." Balong International Journal of Design 1.1 (2018).

Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. eProceedings of Art & Design, 4(3).

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).

M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.

Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.

Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung

Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)

Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.

Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.

Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2018). What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike? 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) *Journal*.

Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). RC Modification as a Form of Personalizing Activity and Self-achievement, *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 197, 117–121.