

PERACANGAN BOTANICAL JEWELRY DENGAN MEMANFAATKAN BIJI SAGA UNTUK FASHION WANITA MUDA KELAS MENENGAH KEATAS
BOTANICAL JEWELRY DESIGN BY UTILIZING SAGA SEEDS FOR THE FASHION OF MIDDLE-CLASS YOUNG WOMEN

Syifa Dwi Kurnia, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, S.Ds., M.Sn., Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M.
 Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
syifadwikurnia@student.telkomuniversity.ac.id, krackers@telkomuniversity.ac.id,
dienayudiarti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Wilayah Indonesia merupakan wilayah yang memiliki banyak potensi alam untuk di kembangkan salah satunya potensi alam biji saga. Perancangan ini bertujuan untuk memaparkan peluang dari banyaknya tumbuhan organik biji saga yang kurang maksimal dimanfaatkan sebagai produk perhiasan sehari-hari. Tumbuhan saga yang dimanfaatkan menjadi sebuah produk perhiasan yang memiliki daya tarik tersendiri karena bentuk dan warnanya yang unik.

Perancangan juga dilakukan dengan beberapa metode perancangan yaitu dengan mengumpulkan data secara kualitatif dan kuantitatif serta melakukan metode eksplorasi material dengan baik sehingga menghasilkan perancangan yang memuaskan. Penulis juga melakukan pendekatan langsung terhadap material dan target user agar perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk yang dihasilkan nantinya juga harus melewati uji coba langsung pada tahap eksplorasi apakah sudah memenuhi standart produk yang dapat digunakan.

Kata Kunci: Perancangan, Perhiasan, Biji Saga

Abstract

This design aims to describe the opportunities of the number of organic plants that are less than the maximum saga seeds used as everyday jewelry products. As for the background of this research because Indonesia itself has a lot of natural potential to be developed. Besides being used as a tourist attraction, existing plants can also produce a lot of potential that can be utilized. Saga plant that is utilized as a jewelry product that has its own charm because of its unique shape and color.

This research was carried out with a number of methodology, namely qualitative and quantitative approaches, and through material exploration methods to produce satisfactory designs. The author also takes a direct approach to the material and the target user so that the design produced is in accordance with the needs of female users. The resulting product will also have to pass a direct trial at the exploration stage whether it meets existing product standards. If the results of this exploration produce new products that can be used as a means of supporting appearance. So in the design of this product can be done at a later stage.

Keyword : Design, Jewlery, Saga Seed

1. Pendahuluan

Eksplorasi material merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan mahasiswa pendidikan tinggi seni rupa dan desain sebagai sebuah pendekatan terhadap suatu karya. Penekanan pada pendekatan eksplorasi material merupakan nilai kebaruan yang diperoleh dari penggalian terhadap potensi material. Gagasan untuk menerapkan eksplorasi material ini sebagai bentuk pendekatan menjadi berkreasi didalam dunia kreatif yang banyak membutuhkan sebuah penyesuaian desain karena karakteristik yang berbeda dari bidang tersebut.

Wilayah Indonesia merupakan daerah yang memiliki banyak potensi untuk di kembangkan. Selain banyak dijadikan objek wisata, tumbuhan yang ada didaerah ini juga menghasilkan banyak potensi lain yang dapat di dimanfaatkan. Selain tumbuhan besar terdapat tumbuhan saga yang dapat di dimanfaatkan menjadi sebuah produk perhiasan yang memiliki daya tarik tersendiri. Tumbuhan saga memiliki biji dimana bagian tersebut tidak boleh di anggap remeh karena hal tersebut merupakan bagian terpenting yang bisa dimanfaatkan.

Namun banyaknya tumbuhan saga sekarang ini belum mampu dikembangkan secara maksimal. Sangat disayangkan apabila sumber daya alam daerah hutan luntur dan digantikan dengan material yang tidak lebih efektif. Misalnya penggunaan bahan plastik yang menjadi persoalan besar karena sulit untuk diselesaikan. Potensi alam merupakan salahsatu kekayaan milik daerah yang harus di lestarikan potensinya agar bisa bermanfaat secara efektif.

Kali ini, penulis akan membuat sebuah produk perhiasan yang bergaya simple dan modern berupa pengembangan dari biji saga yang dapat dimanfaatkan sebagai perhiasan sehari-hari. Selain itu, sekarang ini melihat produk perhiasan yang sudah beredar di pasaran sangat jarang ditemukan perhiasan yang memanfaatkan potensi biji saga sebagai pengembangan unsur alam untuk digunakan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis akan merancang sebuah produk perhiasan yang mempunyai keunikan karena mengandung usur tumbuhan saga sebagai aspek visual utamanya.

2. Tinjauan Pustaka

1. Discover



Gambar 2.1 Bagan Discover
(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesoris”, 2016)

Pengamatan pertama merupakan aktivitas yang biasa dilakukan oleh seseorang pada umumnya. Ketika berinteraksi dengan benda yang ada disekitarnya, beberapa pengamatan itu dijabarkan dengan beberapa tingkatan sikap. bentuk tanda-tanda yang ada pada produk bisa dilihat beberapa parameter tertentu diantaranya :

Sikap	Reaksi
Pasif	Sebatas lewat dan berlalu
Reaktif	Mengamati sebentar, lalu kemudian bercerita
Aktif	Mengambil tindakan dan kegiatan kedepannya.

Tabel 2.1 Sikap Dan Reaksi Discover
(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesoris”, 2016)

2. Care

Personalisasi yang dilakukan dengan menggunakan kepekaan rasa. Yang mana perasan kita lebih banyak digunakan. Fokus perancangan, fokus kepada siapa, apa dan tujuan dampak dari produk yang dirancang dan atribut apa yang telah dirancang.

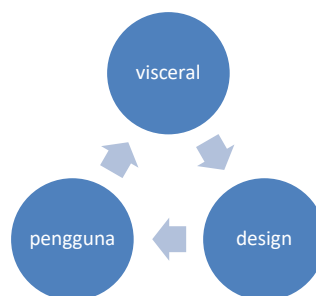
Dengan demikian, semakin mendesaknya kebutuhan akan produk penunjang gaya hidup kemungkinan biji saga ini akan ikut berperan dalam bidang industri. Dalam penelitian ini dilakukan pengkajian eksplorasi terhadap karakteristik dasar biji saga, sehingga diharapkan dapat membuka kemungkinan pemanfaatan dan penggunaan biji saga dalam bidang industri, sebagai bahan perhiasan.

3. Alternate

Mencari alternatif dengan menggunakan eksplorasi material. Produk dari perkembangan kreativitasnya dituntut untuk melakukan pandangan dan jawaban yang berbeda terhadap sikap dan reaksi konsumen yang diharapkan nantinya adanya manfaat ekspresi diri konsumen dan munculnya pengakuan sosial.

4. Re-Discover

Proses evaluasi dari apa yang kita hasilkan, mempunyai makna yang lebih dalam lagi. Re-discover, adalah proses saat kita mempertanyakan lebih dalam lagi dari semua tahapan proses. Dengan melakukan Re-Discover mempunyai kekuatan untuk terus berinovasi.



Gambar 2.2 Bagan Re-Discover
(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesoris”, 2016)

Menyamakan sebuah persepsi antara keinginan pribadi dengan apa yang diinginkan oleh konsumen merupakan hal yang memiliki banyak tahapannya. Hal yang berkaitan dengan selera individu dengan keinginan massal dan fenomena gaya hidup yang terjadi. Mendorong seorang desainer mengambil sebuah keputusan dalam karya dan ketidak puasannya standar produk yang menurutnya cukup laris dipasaran, dan menghasilkan banyak masukan. akan tetapi dari sisi kebutuhan, apakah produk yang akan dirancang telah memenuhi kriteria yang diinginkan konsumen dalam mendaur ulang gaya hidupnya untuk bisa berarti ditengah masyarakat.

3. Landasan Teori

3.1 Biji Saga

Biji saga pohon merupakan tumbuhan yang dapat dikembangkan menjadi berbagai kerajinan, bahkan di beberapa daerah di Indonesia tumbuhan ini sudah biasa dimanfaatkan untuk bahan makanan. Biji saga pohon sejak tahun 1979 di desa daerah Nagoega, kecamatan Boa Wae telah lama dimanfaatkan untuk bahan campuran kopi (yang dikenal dengan kopi saga) dan di daerah Ende telah dimanfaatkan untuk pembuatan kecap, dan tempe saga.

Saga pohon (*Adenanthera pavonina L.*) merupakan tanaman yang serbaguna, karena semua bagian tanaman dapat dimanfaatkan mulai dari kayu, kulit, daun, batang dan biji. Tumbuhan saga pohon dapat memproduksi biji yang kaya akan protein serta tidak memerlukan lahan khusus untuk menanam karena bisa tumbuh di lahan kritis, tidak perlu dipupuk atau perawatan yang intensif. Selain itu, hama dan gulmanya jarang sehingga tidak memerlukan zat kimia pestisida, jadi bersifat ramah lingkungan karena dapat ditanam bersama tumbuhan lainnya.

3.2 Fashion

Fashion merupakan sebagai gaya pakaian yang sangat populer dalam suatu budaya. Dalam perkembangannya, fashion sekarang ini banyak dikagumi dan diikuti selama kurun waktu tertentu dan pada tempat tertentu. Fashion tersebut memiliki arti gaya yang populer pada waktu tertentu, terutama pada gaya pakaian, gaya rambut, gaya make-up, dll. Menurut KBBI, fashion memiliki pengertian ragam atau bentuk (gaya pakaian, warna rambut, corak, dan lain sebagainya) terbaru dalam kurun waktu tertentu. Oleh karena itu, fashion dapat berganti dan berubah dengan cepat seiring berjalannya waktu.

3.3 Wanita Muda

Wanita muda merupakan panggilan umum yang digunakan untuk menggambarkan perempuan yang telah dewasa. Ada beberapa aspek yang tak bias terlepas dari istilah wanita muda ini, diantaranya; fashion, style, trend, dan aksesoris.

3.4 Eksplorasi Material

Eksplorasi material merupakan salah satu jenis studi yang dilakukan dengan melakukan pencarian sesuai dengan kebutuhan. Menurut Arikunto tahun 2010, studi eksploratif merupakan penelitian yang berusaha menggali sebab-sebab atau hal-hal awal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu serta menggali pengetahuan baru untuk mengetahui suatu permasalahan (Arikunto, 2010). Eksplorasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti:

1. Penjelajah lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan, terutama sumber alam disuatu tempat, penyelidikan; penjajahan.
2. Kegiatan untuk memperoleh pengalaman dan situasi yang baru.
3. Penyelidikan terhadap suatu masalah yang bertujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang suatu masalah.

Eksplorasi dan penciptaan ide kreatif kadang terjadi dari hasil proses berpikir divergen dan konvergen baik yang secara sadar atau tidak sadar. (Yudiarti, 2017). Eksplorasi ini digunakan untuk mencapai suatu kepentingan dengan batasan-batasan yang telah ditetapkan dengan menggunakan berbagai metode atau cara yang telah dipilih untuk menghasilkan pencapaian tersebut. Dengan dilakukannya eksplorasi material ini, cara dan tahapan pengolahan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan pencarian hasil dapat dilakukan sesuai dengan apa yang dituju atau diinginkan. Eksplorasi yang akan dilakukan adalah eksplorasi material biji saga.

3.5 Mix Material

Bahan campuran atau disebut dengan mix material merupakan penggabungan antara material satu dengan material yang lainnya. Karakteristik setiap material tentu berbeda satu sama lain. Sebelum dibuat sebagai karya

yang akan dipadukan, maka kita harus memahami sifat umum masing-masing material yang ada.4. Hasil Pengujian dan Analisa

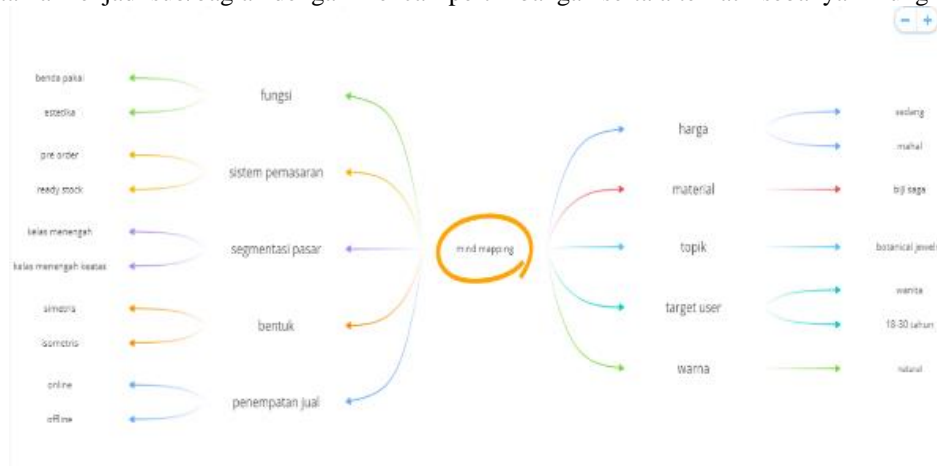
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Konsep Perancangan

Dalam perancangan produk *botanical jewelry* yang menggunakan material tumbuhan saga untuk kalangan menengah hingga kalangan menengah keatas diperlukan analisis dari beberapa aspek desain yang mendukung pengembangan produk terkait. Analisis aspek desain berfungsi untuk menentukan batasan-batasan perancangan serta memberikan gambaran dan acuan kepada penulis dalam proses merancang produk *botanical jewelry* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.2 Mind Map

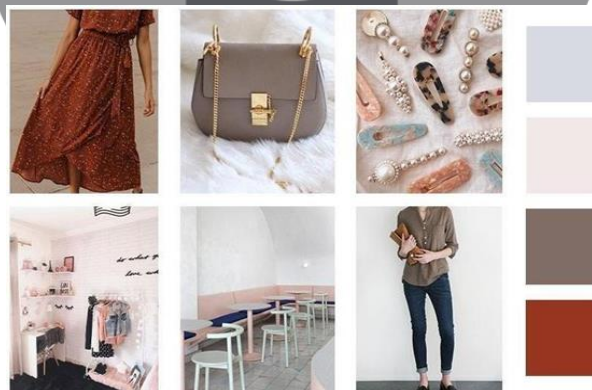
Mind map merupakan langkah utama untuk mengkonsep sebuah ide gagasan dan mengembangkan suatu gagasan utama menjadi sub/bagian dengan mencari pertimbangan serta alternatif sebanyak mungkin.



Gambar 4.1 Mind Map
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

4.3 Style Board

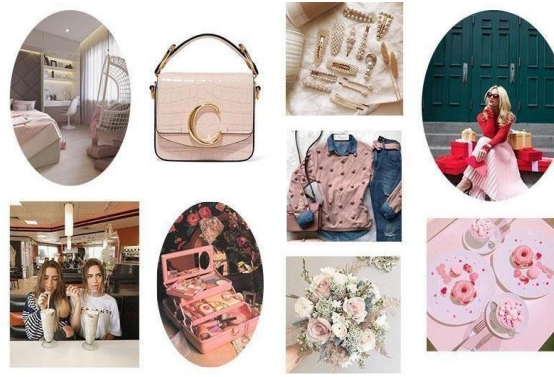
Style board yang digunakan mengacu sebagai menunjang kebutuhan unsur rupa dalam aspek desain. Termasuk aspek warna, bentuk, tekstur, dan konsep desain pada produk.



Gambar 4.2 Style Board
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

4.4 Image User

Image User menjelaskan target user yang dituju untuk produk yang akan dirancang yaitu merupakan wanita bergaya feminim usia 18-30 tahun, kelas menengah hingga menengah keatas yang peduli penampilan dan menyukai perhiasan *simple* dan modern sebagai alat penunjang fashion.



Gambar 4.3 Image User
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

4.5 Image Chart

Image chart mengacu pada posisi produk yang nantinya akan dirancang mewah dan elegan berada pada posisi harga yang terjangkau dan dapat digunakan pada acara tertentu maupun kegiatan harian.



Gambar 4.4 Image Chart
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

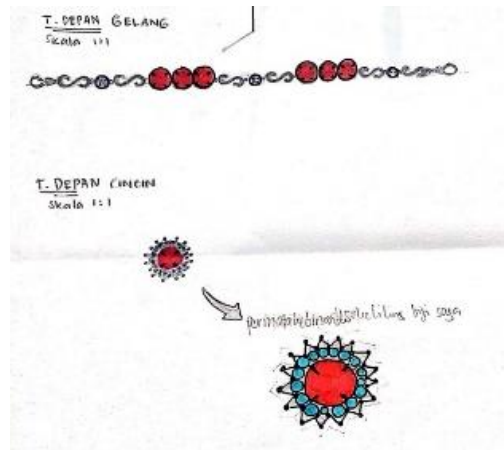
4.6 Perancangan Sketsa

Perancangan sketsa merupakan gambaran kasar produk perhiasan yang akan dirancang dan bersifat temporer. Perencanaan yang digunakan secara umum yang nantinya akan ditindaklanjuti dan dikembangkan sebagai sebuah karya produk dari sketsa final.



Gambar 4.5 Perancangan Sketsa Alternatif
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

4.7 Sketsa Final



Gambar 4.6 Sketsa Final
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

5. Kesimpulan dan Saran

Perancangan ini bertujuan memberi peluang atas masalah dari banyaknya tumbuhan biji saga yang kurang maksimal dimanfaatkan sebagai produk perhiasan yang dapat digunakan sehari-hari. Sehingga perhiasan biji saga tersebut menjadi produk yang mempunyai nilai jual yang tinggi. Selain itu, diharapkan produk ini dapat bersaing dengan brand sejenis yang sudah ada. Sehingga perlunya melakukan uji kelayakan produk

Daftar Pustaka

- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).
- Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019), July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.
- Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- 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.
- Kamil, J. 1979. Jenis Benih Saga. Jakarta: Angkasa Raya Kartasapoetra, 1986. Teknologi Benih. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- 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.