

LAPORAN PRA TA

**PERANCANGAN PRODUK PERHIASAN BERGAYA
POSTMODEREN YANG TERINSPIRASI DARI RUMAH ADAT
KAMPUNG NAGA KAB. TASIKMALAYA**

Memenuhi salah satu syarat ujian
akhir Program Studi Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif

Ade Nurhidayat

1602183116



Program Studi Sarjana Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan Produk Perhiasan Bergaya Postmodern
Yang Terinspirasi Dari Rumah Adat Kampung Naga
Kab. Tasikmalaya**

Ade Nurhidayat

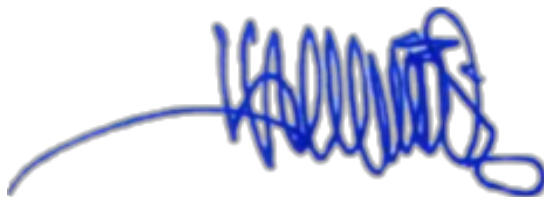
NIM :1602183116

Proposal ini diajukan sebagai usulan pembuatan Tugas Akhir
Pada Program Studi Sarjana Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

Bandung,01/Oktober/2022

Menyetujui

Pembimbing 1



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

<15860042>

Pembimbing 2



< Martiyadi Nurhidayat S.Pd., M,Sn >

<20910002>


LEMBAR PENGESAHAN

Nama Kegiatan : Tugas Akhir
Judul : Perancangan Produk Perhiasana Bergaya Postmodern Yang Terinspirasi Dari Budaya Kampung Naga Kab. Tasikmalaya
Nama Instansi : Telkom University
Alamat Instansi : JL. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung
Pelaksana : Ade Nurhidayat (1602183116)

Bandung,
<09Februari/2023>

Menyetujui,

Pembimbing 1



<Asep Sufyan M.A., S.Ds., M.Sn >
<15860042>

Pembimbing 2



<Martiyadi Nurhidayat S.Pd., M.Sn>
<20910002>

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir Prodi
Desain Produk



< Martiyadi Nurhidayat S.Pd., M.Sn >
<20910002 >

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Nurhidayat

NIM : 1602183116

Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Produk Perhiasan Bergaya Postmodern Yang Terinspirasi Dari Rumah Adat Kampung Naga Kab. Tasikmalaya”** adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan dengan etika keilmuan yang berlaku.

Bilamana dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Laporan Tugas Akhir ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung resiko / sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Bandung, 09/Februari/2023

Yang Menyatakan

A 1000 Rupiah banknote with a signature over it. The signature is written in black ink and appears to be 'Ade Nurhidayat'. The banknote is yellow and green, with the number '1000' and the text 'SEKILAS BILU RUPIAH' visible.

Ade Nurhidayat

ABSTRAK

Perhiasan merupakan benda yang sudah di kenal sejak zaman prasejarah yang dimana wujud kebudayaan fisiknya sampai dengan sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa naruri manusia untuk merias diri mereka terus tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia itu sendiri hal tersebut masih terus-menerus berkembang, hingga kini masih sangat jelas penggunaan perhiasan pada masyarakat banyak di temui baik dalam acara-acara tertentu maupun pemakaian sehari-hari. Namun pada saat ini masyarakat Indonesia lebih percaya diri menggunakan perhiasan yang tidak menggunakan unsur akan corak budaya. Maka tak heran ciri dari perhiasan dengan corak budaya lama sendiri semakain tidak diminati dan hampir punah. Atas dasarnya permasalahan akan kurangnya konsumen terhadap bentuk perhiasan yang mengandung akan corak budaya, perancangan produk perhiasan ini bertujuan untuk mengenalkan bentuk perhiasan yang memiliki sumber inspirasi dan dikemas kedalam sebuah perhiasan dengan gaya postmoderen. Dengan konsep ini diharapkan akan naruri konsumen terhadap sebuah perhiasan yang mengandung corak akan budaya semakin tumbuh dan akan diminati.

Kata kunci: perhiasan, minat konsumen, budaya,

ABSTRACT

Jewelry is an object that has been known since prehistoric times where the form of physical culture has been until now. This shows that the human instinct to make up for themselves continues to grow and develop in line with the development of human civilization itself, it continues to grow, until now it is still very clear that the use of jewelry in society is often encountered both in certain events and in daily use - day. However, at this time the Indonesian people are more confident in using jewelry that does not use cultural patterns. So it's no wonder the characteristics of jewelry with old cultural patterns themselves are increasingly unattractive and almost extinct. On the basis of the problem of consumer shortages of forms of jewelry that contain cultural patterns, the design of this pre-designed product aims to introduce a form of jewelry that has a source of inspiration and is packaged into a jewelry with a postmodern style. With this concept, it is hoped that the consumer's instinct for jewelry that expresses various cultural patterns will grow and be in demand.

Keywords: Jewelry, consumer interest, culture

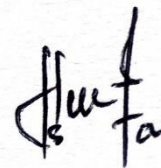
KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas Kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan Nikmat dan Rahmat serta Karunianya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Produk Perhiasan Bergaya Postmodern Yang Terinspirasi Dari Budaya Kampung Naga Kab. Tasikmalaya” dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir, memberikan informasi mengenai suatu budaya kepada masyarakat mengenai budaya Kampung Naga yang di deskripsikan melalui sebuah perhiasan.

Penulis mengucapkan trimakasih kepada

1. Orang tua dan Keluarga penulis yang mendukung baik secara spiritual dan mental serta mendoakan untuk kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Martiyadi Nurhidayat M.Sn selaku kordinator Tugas Akhir yang telah membimbing dan membri arahan bagi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan
3. Bapak / Ibu Dosen Khususnya Jurusan Desain Produk Industri Kreatif Universitas Telkom yang telah memberikan penulis dengan ilmu perancangan dan ilmu-ilmu lain
4. Neng Lisna Nuaraziah Trimakasih atas support system yang telah diberikan
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat selesai

Bandung, 02/Februari/2023



Ade Nurhidayat

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Pertanyaan Peneliti.....	2
1.5 Tujuan Peneliti	3
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Manfaat Penelitian	3
1.8 Sistemmatika Penulisan Laporan	4
BAB II.....	6
KAJIAN	6
2.1 Perhiasan	6
2.1.1 Pengertian dan Sejarah Perhiasan	6
2.1.2 Jenis-Jenis Perhiasan.....	11
2.1.3 Material Perhiasan	19
2.1.4 Fungsi Perhiasan	22
2.2 Budaya	22
2.2.1 Pengertian Budaya	23
2.2.2 Pengertian Rumah Adat	23
2.2.3 Jenis-jenis Rumah Adat	24

2.3 Postmodern.....	27
2.3.1 Pengertian Postmodern	27
2.3.2 Postmodernisme dan Modernisme.....	27
2.3.3 Perkembangan Budaya Masyarakat di Era Postmodern	28
2.3.4 Karakteristik Pola Pikir Postmodern	30
2.3.5 Postmodern Dalam Desain	33
2.3.6 Mengenal Karakteristik Desain Postmodern	34
2.3.7 Seniman Postmodern Dalam Bidang Desain.....	34
2.4 Antropometri	37
2.4.1 Pengertian Antropometri	37
2.4.2 Persentil	37
2.5 Material	37
2.6 <i>SCAMPER</i>	38
2.7 Kajian Lapangan	39
2.8 Gender	40
2.9 Data Ukuran Tubuh.....	40
2.10 Kampung Naga.....	41
2.11 Bangunan Rumah Adat Kampung Naga.....	43
2.12 Filosofi Bangunan Rumah Adat Kampung Naga	45
2.13 Hipotesa	46
BAB III	47
METODE.....	47
3.1 Rancangan Penelitian	47
3.2 Metode Pengumpulan Data	48
3.3 Proses Pengumpulan Data.....	48
3.4 Metode Perancangan	49
3.4.1 Studi Eksisting	49
3.4.2 <i>Mind Mapping</i>	50
3.4.3 <i>Moodboard</i>	50
3.4.5 <i>SWOT</i>	51
3.5 Proses Perancangan.....	51
3.6 Metode Validasi	52

BAB IV	54
PEMBAHASAN	54
4.1 Proses Perancangan.....	54
4.1.1 <i>Mind Mapping</i>	54
4.1.2 <i>Moodboard</i>	54
4.1.3 <i>SWOT</i>	55
4.1.4 <i>SCAMPER</i>	55
4.2 Konsep Perancangan	61
4.3 Kebutuhan Material.....	61
4.4 Trem Of Reference (TOR).....	61
4.5 Sketsa Alternatif.....	62
4.6 Gambar 3D Terpilih	62
4.7 Gambar Teknik.....	65
4.8 Hasil Validasi	66
BAB V.....	63
KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perhiasan Emas	11
Tabel 2.2 Perhiasan Berlian	13
Tabel 2.3 Perhiasan Mutiara	15
Tabel 2.4 Perhiasan etnik	17
Tabel 2.5 Fungsi Rumah Adat	24
Tabel 2.6 Jenis Atap Rumah Adat Sunda	26
Tabel 2.7 Material Logam.....	37
Tabel 2.8 Ukuran Tubuh Dalam Perancangan	41
Tabel 3.9 Pengumpulan Data	48
Tabel 3.10 Proses Prancangan.....	51
Tabel 3.11 Metode Validasi	53
Tabel 4.12 <i>Mind Mapping</i> Perancangan	54
Tabel 4.13 <i>SWOT</i>	55
Tabel 4.14 <i>SCAMPER</i> Perancangn	55
Tabel 4.15 Hasil Validasi	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol-simbol Mesir Kuno.....	7
Gambar 2.2 Anting Yunani Kuno	8
Gambar 2.3 Perhiasan Priode Tengah.....	9
Gambar 2.4 Perhiasan Priode Renaisans.....	10
Gambar 2.5 <i>Cultur Jewelry</i>	11
Gambar 2.6 Italian Pandan	11
Gambar 2.7 Liontin Emas Rasi Bunga.....	12
Gambar 2.8 <i>Italian Necklace Borsalino</i>	12
Gambar 2.9 <i>My Pancil Ring</i>	13
Gambar 2.10 Bundar (<i>Round Shape</i>)	13
Gambar 2.11 Persegi (<i>Princess</i>).....	14
Gambar 2.12 Zamrud (<i>Emerald</i>).....	14
Gambar 2.13 Asscher	15
Gambar 2.14 Mutiara Laut Selatan	15
Gambar 2.15 Mutiara Oriental	16
Gambar 2.16 Mutiara Akoya.....	16
Gambar 2.17 Mutiara Hitam	16
Gambar 2.18 Pending	17
Gambar 2.19 Gelang Listing	17
Gambar 2.10 Gelang Adat.....	18
Gambar 2.21 Taiganja.....	18
Gambar 2.22 Emas	20
Gambar 2.23 Perak.....	20
Gambar 2.24 Palladium.....	21
Gambar 2.25 Perhiasan Platina	22
Gambar 2.26 Ilustrasi Reflesi Pada Pola Pikir Masa Lalu	30
Gambar 2.27 Merevisi Bergagai Tatanan Modernisme	31
Gambar 2.28 Menolak Segala Kemapanan	31
Gambar 2.29 Ilustrasi Menolak Segala Konsepsi	32

Gambar 2.30 Ilustrasi Terbuka Pada Segala Sudut Pandang	33
Gambar 2.31 <i>Vanna Venturi Haouse</i>	35
Gambar 2.32 <i>Porland Building</i>	36
Gambar 2.33 Hass School of Business at the University of Calripornia	36
Gambar 2.34 Perak Logam Mulia	38
Gambar 2.35 Ilustrasi <i>SCAMPER</i>	39
Gambar 2.36 Ilustrasi Gender	40
Gambar 2.37 Daerah Pemukiman Kampung Naga	41
Gambar 2.38 Daerah Pemukiman Kampung Naga	43
Gambar 2.39 Masjid Kampung Naga	44
Gambar 3.40 Rencana Perancangan	47
Gambar 3.41 <i>Mind Mapping</i>	50
Gambar 3.42 <i>SWOT</i>	51
Gambar 4.43 <i>Mind Mapping</i>	54
Gambar 4.44 <i>Moodboard</i>	55
Gambar 4.45 <i>Substitute</i>	57
Gambar 4.46 <i>Combine</i>	58
Gambar 4.47 <i>Adap</i>	59
Gambar 4.48 <i>Modify</i>	59
Gambar 4.49 <i>Put to Anther use</i>	60
Gambar 4.50 <i>Eliminate</i>	60
Gambar 4.51 Seketsa Alternatif	62
Gambar 4.52 Seketsa 3D Terpilih	63
Gambar 4.53 Tampak Depan	65
Gambar 4.54 Tampak Samping	64
Gambar 4.55 Tampak Belakang	64
Gambar 4.56 Gambar Teknik 1	65
Gambar 4.52 Gambar Teknik 2	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perhiasan merupakan benda yang identik dengan mempercantik penampilan baik dalam suatu acara ataupun penampilan sehari-hari. Perhiasan bukan sekedar gaya yang sering dipakai oleh kalangan orang yang mampu tetapi perhiasan juga akan kerap menjadi simbol budaya, karena dalam hal ini jika seseorang menggunakan perhiasan apapun bentuknya maka orang tersebut akan dipahami sebagai orang yang berada pada kelas tertentu.

Menurut (Isnaini, 2020) Pada zaman sekarang produsen perhiasan banyak mengikuti perkembangan zaman sehingga melupakan perhiasan berkarakter yang memiliki unsur akan budaya Nusantara, karena hal tersebut perhiasan yang memiliki unsur budaya Nusantara justru dinilai terlihat kuno, tidak menarik dan akan memberikan kesan tidak percaya diri bagi yang menggunakannya. Masyarakat Indonesia lebih percaya diri dengan barang impor dari luar negeri dengan alasan bentuk dan gaya lebih modern. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka ketakutan kita akan budaya Nusantara hilang di masyarakat Indonesia. Jika kita lihat lagi beragam karakter di Indonesia dari sabang sampai merauke sangat banyak karakter-karakter yang dimana jika dimasukkan kedalam perhiasan sangatlah menarik yang nantinya bisa dikemas menjadi perhiasan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia akan kurangnya minat terhadap perhiasan yang memiliki corak dan motif yang memiliki arti akan budaya. Hingga masyarakat Indonesia atau konsumen mulai melupakan ciri karakter akan budaya.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin coba menanggapi permasalahan kedalam karya tugas akhir dengan judul “ Perancangan perhiasan bergaya post modern yang terinspirasi dari Rumah Adat Kampung Naga Kab. Tasikmalaya ”.

Pada perancangan ini perancang memilih Rumah Adat kampung

Naga yang terletak di Provinsi Jawa Barat yang berada di Kabupaten Tasikmalaya. Sebagai dasar inspirasi perancangan produk perhiasan. Selain sebagai perancangan perhiasan, perancangan ini memiliki tujuan untuk mengangkat dan mengenalkan ciri dan karakter budaya dari Kampung Naga melalui bentuk perhiasan. Namun dalam perancangan ini gaya postmoderen akan menjadi fokus utama dalam perancangan karena dengan memasukan unsur budaya ke zaman yang sudah lebih modern dengan menerapkan unsur budaya.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari beberapa fenomena dan permasalahan yang di jabarkan dilatar belakang, maka identifikasi masalahnya yaitu kurangnya kesadaran dari masyarakat tentang kebudayaan yang ada Indonesia yang dimana bisa hilangnya kebudayaan atau minat masyarakat akan tentang budaya, pada masa sekarang di zaman serba modern masyarakat Indonesia lebih tertarik dan suka terhadap produk-produk luar yang dimana bisa mengakibatkan hilangnya kebudayaan yang ada dimasyarakat seiring berjalanya waktu, merancang perhiasan yang bergaya postmodern yang terinspirasi dari kebudayaan yang diharapkan bisa menarik minat masyarakat akan produk lokal yang beridentik dengan budaya terutama dengan budaya Kampung Naga.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Kurangnya pembuatan produk cincin dengan peng gayaan rumah adat?
2. Bagaimana perancangan perhiasan bergaya postmodern dengan mengadaptasi rumah adat kampung naga?

1.4. Pertanyaan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah diatas, maka diperoleh beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa topik yang akan dirancangan kedalam sebuah perhiasan mengambil dari rumah adat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya).
2. Materail apa yang nantinya digunakan Ketika sebuah produk akan di buat.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah perhiasan bergaya *postmoderen* yang dimana bisa memenuhi kebutuhan konsumen dalam gaya dan model perhiasan yang menjadi ciri khas dan karakter rumah adat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya).
2. Mengembangkan perhiasan dengan wajah baru yang dimana mempunyai ciri dan karakter rumah adat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya).

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah:

1. Mengurangi desain yang terlalu berlebihan tetapi masih menonjolkan ciri dan karakter rumah adat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya)
2. Bagaimana sebuah perhiasan yang bercorak rumah adat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya) yang memiliki gaya dan model yang bisa digunakan konsumen saat beraktifitas baik dalam acar maupun kehidupan sehari-hari.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi beberapa pihak, yaitu masyarakat yang berada di Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya) Ilmu pengetahuan, dan juga penelitian. Berikut uraian manfaatnya:

1. Manfaat bagi masyarakat Kampung Naga (Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya) Penelitian ini diharapkan bisa mengenalkan suatu budaya kampung naga kepada masyarakat luas untuk memperkenalkan suatu budaya di kampung naga
2. Manfaat bagi ilmu pengetahuan
Peneliti ini diharapkan memberikan kontribusi dengan menambah penelitian mengenai perancangan suatu model perhiasan yang bergaya postmoderen dengan menambahkan suatu unsur budaya kampung naga
3. Manfaat bagi peneliti
Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan perancangan produk pada konsentrasi *Lifestyle* yang dipelajari selama di bangku kuliah

1.8. Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan penelitian ini dibagi ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut adalah pendahuluan, kajian, metode, pembahasan, dan serta kesimpulan. Bab I dari penelitian ini berisi mengenai pendahuluan. Pada bab ini peneliti menjelaskan bahwa dengan perkembangan ilmu dan teknologi dan semakin luasnya penyebaran informasi atas kesadaran lingkungan yang makin meningkat dari tahun ketahun.

Bab II pada penelitian ini berisi kajian, kajian diantaranya adalah penjelasan mengenai data-data terkait dengan penelitian, seperti kajian Pustaka, kajian lapangan, dan serta ringkasan dari data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Bab III dalam penelitian ini berisi tentang metode penelitian, metode penelitian menjelaskan bahwa penelitian termasuk dalam jenis penelitian studi kasus. Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder yang di

proleh melalui wawancara dan observasi. Dengan pendekatan ilmiah secara kuantitatif dan kualitatif.

Bab IV berisi analisis serta pembahasan terkait hasil pengolahan data. Dalam bab ini penulis menjelaskan bagaimana proses yang peneliti lakukan untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Hasil dari pembahasan ini digunakan untuk menjawab apa yang menjadi pertanyaan dalam penelitian. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang perancangan produk dengan pendekatan desain *SCAMPER*

Bab V berisi tentang tulisan peneliti terkait kesimpulan yang didasarkan hasil yang telah didapatkan dan dipaparkan pada bab sebelumnya. Setelah itu, peneliti juga menjelaskan keterbatasan dari penelitian ini sehingga dapat menjadi saran untuk di kembangkan di peneliti selanjutnya.

BAB II KAJIAN

2.1 Perhiasan

2.2.1 Pengertian dan Sejarah Perhiasan

Sepanjang sejarah manusia tidak terlepas dari ras dan juga budaya ataupun agama, perhiasan telah ada sebagai bentuk ekspresi integral, kekayaan dan setatus sosial. Sementara bahan-bahan dan teknik yang digunakan untuk pembuatan perhiasan telah berkembang dalam banyak cara, ada juga sejumlah kemas dengan bentuk pertama perhiasan yang dipakai beberapa puluhan tahun yang lalu. Perhiasan waktu itu dibuat dari kalung manik-manik kerang yang dirangkai dengan tali yang dipergunakan sebagai jimat. Kalung dibuat dari komponen yang masih tersedia saat ini. Gelang dipakai di 4700BC pertama pada masa pemerintahan Raja Zer.

1. Fungsi Perhiasan

Fungsi perhiasan telah berevolusi dan bervariasi dari waktu ke waktu dari bentuk mata uang ke aksesoris mode dan bentuk ekspresi seni. Banyak kebudayaan yang dimana memiliki sebuah perhiasan yang dijadikan sebagai bentuk mata uang. Perhiasan kerajaan telah digunakan untuk mengamankan sebuah kekayaan karena sebuah perhiasan adalah sebuah aset yang paling mahal. Selama logam mulia dan batu telah digunakan untuk membuat perhiasan itu telah ada sebagai tanda kekayaan. Banyak bentuk dan macam-macam perhiasan seperti fungsi, pin, gesper, dan juga bros pada awalnya diciptakan untuk melayani fungsi tertentu namun kemudian berevolusi potongan-potongan yang lebih dekoratif akhirnya dianggap sebagai hiasan dan perhiasan. Perhiasan juga menjadi peranan penting bagi suatu agama dan setatus keanggotaan yang menunjukkan dalam agama serta berbagai kelompok sosial.

2. Mesir *jewelry*

perhiasan sebagai masa fajar modern berbentuk perhiasan. Selama waktu itu bahwa pembuatan perhiasan menjadi profesi dan keahlian khusus untuk menciptakan berbagai gaya perhiasan. Pengrajin perhisaan mulai mengembangkan keterampilan artistik untuk beragam bahan perhiasan. Keterampilan artistik bertujuan untuk sebuah jimat. Kekayaan mesir menetapkan bahwa setiap permata membawa kekuatan mistik tertentu Ketika dipaki kepada pemilik seketika dipaki sebagi perhiasan. Simbol seperti mesir suci scared juga membentuk bagian penting dari perhiasan dan juga di percayai membawa kekuatan tertentu.



Gambar 2.1

Simbol-simbol Mesir kuno

(sumber: Intisari.gird.id)

3. Yunani dan Romawi

Masuk pada awal masa Yunani dan Romawi yang dimana sangat bergantung pada perdagangan dengan tetangga budaya oleh karena itu sangat bervariasi dalam gaya. Simbol budaya memainkan peran penting perhiasan selama priode ini. Yunani dan Romawi sering membuat perhiasan untuk melambangkan legenda dan dewa-dewa kemudian kepercayaan budaya populer. Selama masa ini tekni kerja

logam dan perhiasan berevolusi menjadi lebih rumit dan halus. Teknik ini mengakibatkan popularitas anting-anting dan karya lain membutuhkan lebih halus metode konstruksi. Bedan dengan domain bangsa Yunani dan Romawi tidak menganggap budaya kepada keyakinan bahwa batu permata memiliki kekuatan mistik. Priode ini terkenal karena penciptaan *cameo*. *Cameo* adalah sepotong batu berukir yang diciptakan untuk sebuah potret dari seorang pemingpin atau dewa.



Gambar 2.2

Anting Yunani Kuno

(Sumber: Nationalgeographic)

4. Perhiasan Selama Priode Tengah

Sebagi mayoritas dunia kekeristenan pada awal dari abad pertengahan budaya mulai berkumpul. Perhiasan pada masi ini diguakan sebagai simbol atau bentuk keimanam keristen. Pada bagian awal dari abad pertengahan biara keristen bertanggung jawab untuk memproduksi lebih baik dari perhiasan dunia. Selama waktu ini perhiasan independent pertama serikat diciptakan untuk mendukung sebuah kualitas. Budaya *Celtic* di Irlandia belum terpengaruh oleh budaya Kristen dan sejumlah gaya unik metode manufaktur dikembangkan pada masa ini. Berbeda dengan budaya Kristen pada waktu bangsa *Celtic* sangat jarang bentuk

catatan dan sedikit yang diketahui tentang simbolisme yang sekarang sangat populer dengan desain *Celtic*.



Gambar 2.3

Perhiasan Priode Tengah

(Sumber: Natmus)

5. Perhiasan Selama Priode Renaisans

Perhiasan Selama Priode Renaisans sering dibuat sebagai “*Jewel Umur*” perhiasan pada masa Renaisans mengadopsi yang baru ditemukan. Sebelum perhisian menjabat sebagai bentuk simbolisme dan kekayaan, membentuk sebuah integral dari agama dan budaya mengekspresikan sebuah keyakinan. Semakin perhisian melayani peran dalam tubuh, perhisian diciptakan untuk tujuan memperbaiki persentasi pribadi dan keindahan. Sementara sebuah perhisian sudah dilihat sebagai kekayaan untuk melindungi sebuah kekayaan. Karena focus pada peran dalam meningkatkan keidahan perhisian batu permata yang berharga untuk atribut seperti warna, kilauan dan bersinar seperti sebelumnya yang memegang kepercayaan mistik. Untuk pertama kalinya dalam sejarah penggunaan Diamon dipopulerkan dalam sejumlah metode dan bentuk pemotongan dikembangkan. Mayoritas potongan bros mengenai hari ini adalah komisi dari Prancis

dan Inggris royaliti selama priode ini.



Gambar 2.4

Perhiasan Priode Renaisans

(Sumber: aliexpress)

6. Century 17 dan Seterusnya

Meningkatnya kekayaan dari populasi manusia dan relative santi sikap sosial bahwa kepingan emas dan perak biasanya disediakan untuk orang-orang menengah atas tapi kini diberikan oleh kelas bawah. Popularitas berlian berlanjut dan demikian pula pemotongan berlian. Perang sekala besar yang menghancurkan banyak dari barang berharga dari “*Jewel Umur*” dan sebelumnya. Selama waktu ini penyebaran media dan negara-negara terjangkau menghasilkan daya tarik yang tak terbayang seblumnya folra dan fauna. Trend ini berlanjut hingga abad ke-20 dan berevolusi dengan manufaktur untuk memasuki kreasi kaca rumit. Revolusi industri di perkenalkan belum pernah terjadi perubahan ke dunia dan trnd perhiasan berubah dengan cepat daripada sebelumnya. Perhisana dibuat selama Art Nouveau, Edwardian, Art Deco dan Retro pada masa priode tertentu tapi masih populer sampai saat ini.



Gambar 2.5

Century Jewellery

(Sumber: Sites)


2.1.2 Jenis-jenis Perhiasan



Perhiasan sudah tidak asing bagi manusia apa lagi bagi perempuan, jenis-jenis perhiasan banyak beragam bentuknya baik secara model serta bahan yang sering digunakan oleh perempuan, sebetulnya sangat banyak dan beragam salah satu diantaranya adalah:


1. Perhiasan Emas

Table 2.1 Perhiasan Emas

(Sumber:Penulsi)

Nama Perhiasan	Visual	Keterangan
<i>Italian Pandan</i>	 <p data-bbox="826 1877 975 1910">Gambar 2.6</p> <p data-bbox="754 1928 1046 1962">Sumber: Alibaba.com)</p>	Bentuk padndant ini adalah <i>glossy</i> dengan di lapisinya lapisan rhodium yang terbuat dari emas. Italian

		pandant ini memberikan kesan anggun yang nyata, digunakan untuk acara-acara formal.
Liontin Emas Rasi Bunga	 <p>Gambar 2.7 (Sumber: Aliexpress)</p>	Liontin dengan rasi bunga yang detail dan di setiap sisinya, dengan kombinasi tiga warna yaitu yellow, rose, dan white gold yang terbuat dari emas 18 karat.
<i>Italian Necklace Borsalino</i>	 <p>Gambar 2.8</p>	Kalung yang satu ini berbentuk sederhana, karena yang menjadi poin pada kalung ini adalah ukiran dan tekstur.



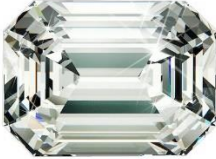
	(Sumber: Tokopedia)	
<i>My Pencil Ring</i>	 <p>Gambar 2.9 (Sumber: https://www.notonthehighstreet.com)</p>	<p>Cincin yang sangat unik dengan bentuk menyerupai pensil yang digulung. Lebih unik lagi ketika cincin ini sudah dikenakan pada jari tangan. Bentuknya yang fresh dan playful memberi kesan unik tentunya bagi yang mengenakan.</p>


2. Perhiasan Berlian

Tabel 2.2 Perhiasan Berlian

(Sumber: Penulis)

Nama Perhiasan	Visual	Keterangan
Bundar (<i>Round Shape</i>)		Berlian bundar merupakan berlian paling populer di


	 <p>Gambar 2.10 (Sumber: fifth bloom)</p>	<p>seluruh dunia. Bentuk bundar bisa menampilkan kecemerlangan.</p>
Persegi (<i>Princess</i>)	 <p>Gambar 2.11 (Sumber: fifth bloom)</p>	<p>Berlian yang memiliki bentuk bundar biasanya di sebut berlian fancy (<i>fancy shaped diamond</i>). Berlian berbentuk persegi di sebut <i>princess</i> banyak orang menggunakan berlian ini untuk tunangan, karena berlian persegi cocok di pasang pada berbagai macam <i>band</i> cincin.</p>
Zamrud (<i>Emerald</i>)	 <p>Gambar 2.12</p>	<p>Bentuk zamrud memiliki permukaan persegi Panjang. Berlian zamrud memang tidak memiliki kecemerlangan dan</p>


	(Sumber: fifth bloom)	<i>fine</i> dibandingkan dengan berlian lainnya. Namun bentuk ini menyorot akan kejernihan (<i>clarity</i>)
Asscher	 <p>Gambar 2.13 (Sumber: fifth bloom)</p>	Jika dilihat sekilas berlian asscher terlihat seperti berbentuk zamrud bedanya, asscher berbentuk lebih kotak, dan emerald berbentuk persegi Panjang. Berlian asscher di produksi pada tahun 1902 di belanda oleh “ Asscher Brother”.

3. Perhiasan Mutiara

Tabel 2.3 Perhiasan Mutiara

(Sumber: Penulis)

Nama Perhiasan	Visual	Keterangan
Mutiara Laut Selatan	 <p>Gambar 2.14 (Sumber:</p>	Mutiara ini di dapatkan dari kerrang Mutiara (<i>Pinctada maxima</i>), Mutiara laut selatan (<i>south sea pearls</i>) yang

	https://www.azzuralhi.com)	dimana dapat di oleh maenjadi bermacam perhiasan seperti kalung,cincin, gelang, dan juga bros.
Mutiara Oriental	 <p>Gambar 2.15 (Sumber: https://www.diva-mutiaralombok.com)</p>	Berasal dari teluk Persia, Teluk Mannar (Sri Langka).
Mutiara Akoya	 <p>Gambar 2.16 (Sumber: https://www.diva-mutiaralombok.com)</p>	Berbentuk bulat berasal dari Jepang
Mutiara Hiatam		Mutiara laut berwarna kehitaman. Dihasilkan tiram “black lip” Pinctada



	Gambar 2.17 (Sumber: https://www.diva-mutiara.com)	Margaritifera. Dikenal sebagai Mutiara Tahiti.
--	--	--

4. Perhiasan etnik

Tabel 2.4 Perhiasan Etnik

(Sumber: Penulis)

Nama Perhiasan	Visual	Keterangan
Pending	 <p>Gambar 2.18 (Sumber: https://bp-guide.id)</p>	Perhiasan Bernama pending merupakan perhiasan Wanita Indonesia yang sangat tradisional. Perhiasan pending mulai di kenal pada abad ke-7 saat pedagang Tiongkok memperkenalkannya.
Gelang Listring	 <p>Gambar 2.19 (Sumber: https://bp-guide.id)</p>	Gelang listring di pakai dalam acara adat dan acara resmi (Betawi). Dipaki untuk melengkapi pakaian adat atau pakaian pengantin.

<p>Gelang Adat</p>	 <p style="text-align: center;">Galang Gadang Batusangkar - Sumatera Barat</p> <p style="text-align: center;">Gambar 2.20 (Sumber: https://bp-guide.id)</p>	<p>Pernikahan menjadi hal penting untuk siklus perubahan hidup seseorang. Umumnya calon pengantin dari Minangkabau akan mengenakan perhiasan dari Batusangkar bernama Galang Gadang atau Gelang Adat.</p>
<p>Taiganja</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.21 (Sumber: https://bp-guide.id)</p>	<p>Taiganja merupakan salah satu perhiasan Indonesia yang berasal dari Sulawesi Tengah. Nama perhiasan ini di ambil dari Bahasa Kaili yang artinya “benda yang menyerupai perut”. Perhiasan ini digunakan sebagai mahar dalam pernikahan karena bisa melambangkan status pemiliknya.</p>

Namaun ada juga Jenis dan bentuk perhiasan beragam macam yang sering kita temui, dari cara pembuatannya, bahan-bahannya sampai dengan modelnya dan juga perhiasan yang umum kita temukan baik itu cincin, kalung, gelang dan

anting, tetapi di luaran sana masih banyak jenis-jenis atau macam perhiasan diantaranya:

1. Real Jewelry
 - a. Logam emas, Perak, Platina
 - b. Batu mulia : Berlian, Intan, Ruby, Zamrud, Zafir
2. Costume Jewelry
 - a. Logam tiruan atau Imitasi
 - b. Bahan alam : Kayu, Rotan, Bambu, Biji
 - c. Akar Bahar, diantaranya tanduk, gading, bulu, dan kerrang

2.1.3 Material Perhiasan

Material adalah bahan mentah yang belum di proses, tetapi kadang kala di proses seblum digunakan untuk proses produksi lebih lanjut (Iwan purnama dkk,2020). Dalam perancangan ini aspek material menjadi faktor yang penting, ini berhubungan dengan kenyamanan *user* saat menggunakan produk. Selain kenyamanan material juga berhubungan dengan kualitas dan harga jual produk, kualitas produk yang baik berbanding dengan material yang baik, parameter tersebut sesuai dengan produk perancangan masing-masing peneliti, sedangkan untuk perancangan perhiasan di perlukan material yang halus. Material yang menghasilkan produk yang berkualitas memiliki harga yang cukup tinggi. Oleh karena itu untuk perancangan penelitian ini lebih mengutamakan pemilihan material untuk menjelaskan dan menilai material apa yang cocok atau sesuai dengan masing-masing kriteria. Kriteria material mana yang akan digunakan dalam prancanga produk yang sesuai dengan harga yang terjangkau. Perhiasan menjadi item yang sangat populer di kalangan masyarakat ada beragam jenis material yang tertera pada sebuah perhiasan seperti emas, perak, palladium, platina, dan masih banyak yang lainnya. Tetapi peneliti mengambil 4 material dari perhisasan diantaranya sebagai berikut:

- a. Emas

Emas menjadi sebuah perhiasan yang sangat populer di masyarakat umum. Bahan perhiasan yang memiliki nama *Aurum* (AU) yang sifatnya lentur, mudah di bentuk yang mempunyai warna dasar

kekuningan. Keberadanya yang sangat langkan mejadikan sebuah emas tersebut sangat mahal di banding dengan logam mulia lainnya.



Gambar 2.22

Emas

(Sumber: <https://www.anekalogam.co.id>)

b. Perak

Perak adalah sala satu bahan yang populer di masyarakat. Perak dalam ikatan kimia memiliki nama *Argentum* (Ag) dengan memiliki nomer atom 47. Perak memiliki karakkterisik yang mudah di bentuk dengan memiliki warna dasar putih dan mengkilap. Selain itu perak juga memiliki daya konduktivitas listrik dan panas yang sangat tinggi. Perak sendiri mempunya harga yang lebih rendah dibandingkan dengan emas, material perak bisa di bilang “*runner up*” dari seluruh logam mulia untuk pembuatan sebuah perhiasan.



Gambar 2.23

Perak

(Sumber: <https://www.galeri24.co.id>)

c. Palladium

Palladium memiliki ikatan kimia (Pd) yang memiliki warna atau sifat yang berkilau yang mampu mengubah warna emas dari kuning menjadi putih. Palladium adalah material yang banyak di cari oleh kalangan banyak laki-laki dengan katagori logam mulia yang hampir setara dengan emas. Untuk harga palladium di pasaran setara dengan harga emas.



Gambar 2.24

Palladium

(Sumber: <https://ajaib.co.id>)

d. Platina

Platina atau biasa di kenal dengan nama platium (Pt) sejenis logam mulia yang dapat di jadikan sebuah perhiasan, platina termasuk yang memiliki sifat yang sama dengan palladium, bedanya platina cenderung lebih berkilau dan mengkilat dengan sendirinya, kelebihan dari platina adalah tidak mudahnya memuai di suhu yang panas, tidak mudah memudar dan tidak menimbulkan reaksi alergi bagi pengguna yang memiliki kulit sensitive.



Gambar 2.25

Perhiasan Platina

(Sumber: <https://www.cincin-kawin.com>)

2.1.4 Fungsi Perhiasan

Fungsi perhiasan adalah untuk mempercantik dan memperindah diri. Secara fungsi membantu untuk melengkapi tubuh, dengan kesan natural dapat memberikan sebuah kepercayaan diri kepada seseorang yang memakainya. Fungsi perhiasan di bagi menjadi fungsi primer dan fungsi sekunder dan juga memiliki segi positif dan negatif yang diantaranya:

- Fungsi primer dari perhiasan sebagai *accecoreas* pelengkap dalam berbusana
- Fungsi sekunder ialah sebagai barang koleksi
- Fungsi positif ialah untuk mempercantik diri agar lebih percaya diri
- Fungsi negatif adalah mempercayai sebagai jimat atau pelindung pegguan

2.2 Budaya

2.2.1 Pengertian Budaya

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Budaya memiliki arti budi, yang secara umum budaya dapat diartikan suatu cara hidup sekelompok manusia yang telah berkembang turun temurun dari beberapa generasi dri sesepuh kelompok tersebut. Menurut Koentjaraningrat, budaya adalah system ide, gagasan, rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan oleh sekelompok manusia dalam kehiduapn bermasyarakat yang nantinya dijadikan

klaim manusia dengan cara belajar. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang multicultural. Kekayaan ini merupakan warisan dari leluhur yang harus dijaga karena memiliki moral nilai yang mengubah pemikiran karakter manusia. Setiap suku memiliki peninggalan yang mewakili sejarah di suatu daerah. Itu peninggalan dapat berupa karya lukisan, patung, kerajinan dan produk. Karya tersebut memiliki pengalaman estetis bagi pecinta dan homocreator. Pemikiran proses kreativitas dari komunitas adalah proses kreatif yang selalu ada terkait dengan pembuatan karya dengan agama atau kepercayaan sistem. Menurut (Kluckhohn, 1989), ada tujuh unsur yang membentuk suatu budaya atau kebudayaan, yaitu:

- a. Bahasa
lisan maupun tulisan sebagai berinteraksi dengan sesama merupakan salahsatu tanda adanya suatu budaya pada suatu peradaban.
- b. Sistem Pengetahuan
Sistem pengetahuan mencakupi beberapa hal seperti perilaku sosial, organ manusia, flora dan fauna, waktu dan lain sebagainya. System
- c. Religi
Aliran kepercayaan yang dimana dianut langsung oleh masyarakat, Kegiatan yang berunsurkan kebudayaan sistem religi seperti upacara adat atau kepercayaan tertentu.
- d. Sistem Mata Pencahrian Manusia
Kegiatan manusia seperti bercocok tanam, bertani, berdagang yang dimana mencakupi kebutuhan hidup.
- e. Sistem Teknologi Manusia
Mencakup peralatan produksi, transportasi, proses distribusi dan komunikasi. serta tempat-tempat untuk menyimpan benda dan atau manusia. Rumah, senjata, dan perkakas merupakan unsur kebudayaan yang diciptakan oleh peradaban manusia.
- f. Sistem Kemasyarakatan
Keluarga, organisasi, kekerabatan, komunitas, hingga negara. Sejak lahir manusia sudah di ajarkan ber organisasi, yaitu keluarga dan terikat dalam kaitan beragama.

g. Kesenian

Mencakup seni seperti, seni music, seni tari, seni lukis, dan lain-lainya yang dimana setiap karya manusia adalah yang mencakup seni adalah unsur budaya.

2.2.2 Pengertian Rumah adat

Rumah adat merupakan sebuah bangunan yang di bangun sama seperti rumah lainnya tetapi memiliki ciri khas. Keberadaan rumah adat sudah ada sejak zaman nenek moyang, rumah adat memiliki berbagai fungsi salah satunya sebagai berikut:

Tabel 2.5 Fungsi Rumah Adat

(<https://bobo.grid.id>)

No	Fungsi	Keterangan
1	Sebagai Identitas suku Bangsa	Rumah adat bukan hanya sebagai tempat tinggal tetapi memiliki suatu identitas suatu suku atau bangsa. Dalam proses pembangunan rumah adat akan melibatkan sebuah unsur buday.
2	Filosofi Budaya Yang Berlaku	Rumah adat di berbagai daerah memiliki filosofi tersendiri dan budaya yang berbeda-beda, filosofi ini berupa pikiran manusia, alam dan tuhan yang diyakini.
3	Tempat Tinggal	Layaknya pada rumah pada umumnya rumah adat juga menjadi salah rumah bagi penduduk yang menempati wilayah tersebut. Sehingga rumah adat akan menjadi ruang-ruang untuk keperluan kehidupan.
4	Tempat Acara Adat	Fungsi lain dari rumah adaat dalam sebagai tempat acar-acar adat atau menjadi tempat musyawarah.

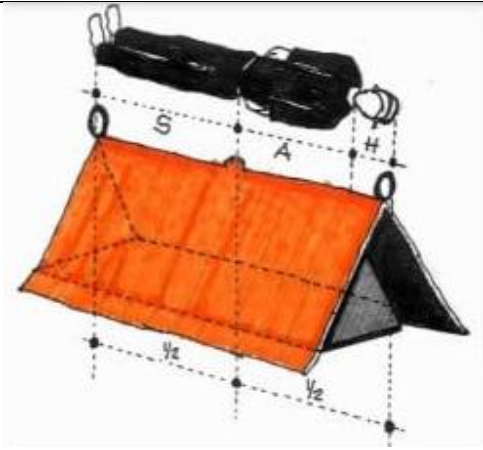
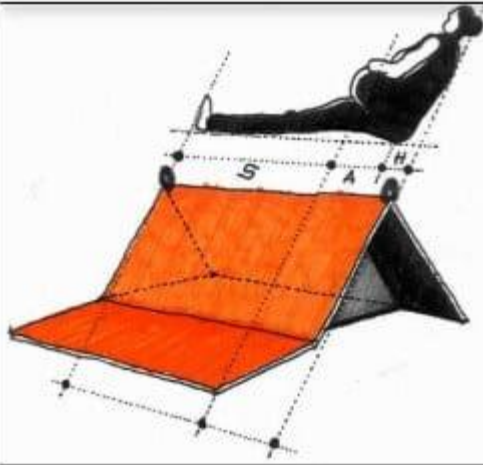
5	Rekam Jejak Budaya Masalalu	Rumah memiliki sebagai rekam jejak masa lalu. Dari sebuah rumah adat kita bisa melihat kehidupan manusia pada masa lalu.
---	-----------------------------	--

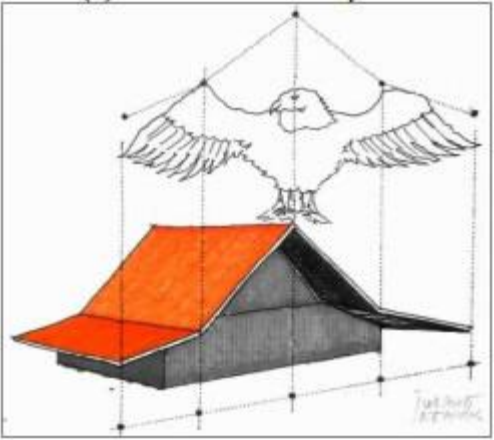
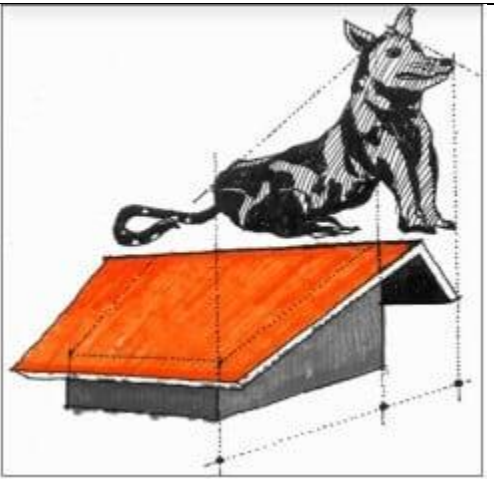
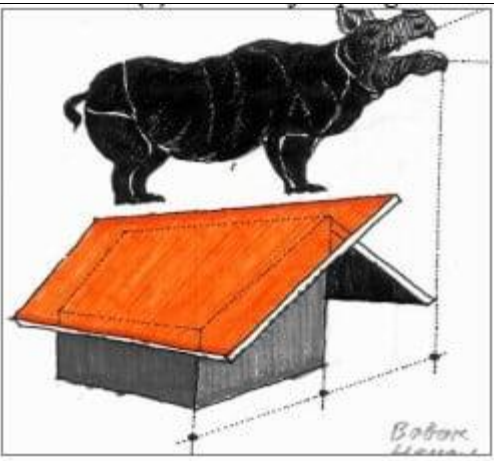
2.2.3 Jenis Atap Rumah Adat Sunda

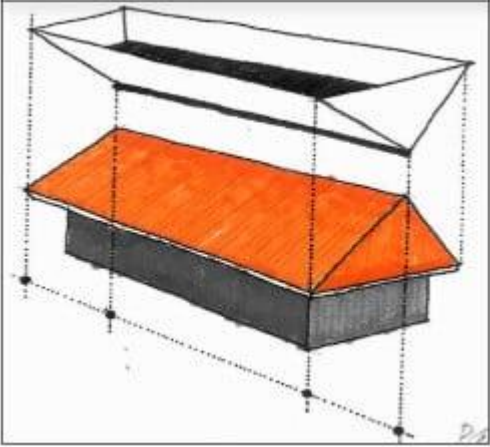
Jenis atap pada umumnya pengembangan dari bentuk *suhunan jolopong*, masyarakat sunda memberikan nama tersebut sesuai dengan perilaku manusia, hewan, atau benda lainnya

Tabel 2.6 Jenis Atap Rumah Adat Sunda

(Sumber: <https://basasunda.com>)

No	Visual	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;"><i>Suhunan Jelopng</i></p>	Bentuk atap <i>jelopong</i> di berinama karena mirip seperti posisi orang yang sedang tertidur terlentang
2	 <p style="text-align: center;"><i>Sulah Nyanda</i></p>	Bentuk atap <i>Sulah Nyanda</i> di berinama karena mirip seperti ibu hamil yang sedang duduk, yang sedang duduk bersandar.

3	 <p>The diagram shows a traditional roof structure with a red-tiled gable. Above the roof, a bird-like figure with spread wings is suspended by a network of lines, representing the 'Julang Ngapak' style.</p> <p style="text-align: center;"><i>Julang Ngapak</i></p>	<p>Julang ngapak dinamakan karena memiliki bentuk anap yang mirip seperti burung yang sedang terbang dan mengepakkan sayap.</p>
4	 <p>The diagram shows a traditional roof structure with a red-tiled gable. A dog is depicted sitting on top of the roof ridge, representing the 'Togog Anjing' style.</p> <p style="text-align: center;"><i>Togog Anjing</i></p>	<p>Atap ini diambil karena memiliki bentuk menyerupai hewan anjing yang sedang duduk (<i>nagog</i>)</p>
5	 <p>The diagram shows a traditional roof structure with a red-tiled gable. A water buffalo is depicted standing on top of the roof ridge, representing the 'Badak Heuay' style.</p> <p style="text-align: center;"><i>Badak Heuay</i></p>	<p><i>Badak heuay</i> diambil dari bentuk hewan badak yang sedang menguap atau dalam Bahasa sundanya <i>heuay</i>.</p>

6	 <p style="text-align: center;"><i>Kumureb</i></p>	<p>Parahu Kumeureb diambil karena memiliki bentuk menyerupai bentuk perahu terbalik.</p>
---	---	--

2.3 Postmoderen

2.3.1 Pengertian Postmodern

Perkembangan pemikiran semakin waktu terus mengalami perubahan dalam berbagai hal, menurut Jean-Francois Lyotrad orang yang memperkenalkan postmoderenisme dalam bidang ilmu filsafat dan ilmu pengetahuan di tahun 1970-an dalam buku yang berjudul “*The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*” kritik atas pengetahuan universal, atas tradisi metafisik, fondasionalisme maupun moderenisme (Maksum, 2014: 305-306). Menurut beberapa para ahli yang lainnya, seperti Louis Leahy, postmodeenisme adalah suatu pergerakan ide yang menggantikan ide-ide zaman modern (Leahy, 1985: 271).

Gaya postmodern adalah gaya yang berasal dari pandangan seseorang terhadap pemikiran-pemikiran pada paska modern. *Postmodern* bukanlah faham tentang teori-teori namun justru menghargai teori-teori yang bertebaran dan sulit mencari dimana titik temunya. Banyak tokoh-tokoh yang berpendapat tentang *postmodern* yang dimana Cuma memberikan arti sebagai kelanjutan dari modern. Namun kelanjutan itu sangat sangatlah beragam, *postmodern* sendiri adalah sebuah pandangan tentang pemikiran dan keritik terhadap kegagalan-kegagalan yang terjadi pada era modern.

2.3.2 Postmodernisme dan modernisme

Postmodern adalah reaksi melawan modernisme. Modernisme di dasarkan pada idealisme dan visi utopis (khayal) kehidupan manusia dan masyarakat dalam keyakinan dan kemajuan. Prinsip-prinsip yang di rumuskan oleh agama dan sains dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan realitas. Seniman modern berkspesimen dengan bentuk, teknik dan proses daripada bertuju pada subjek. Mereka percaya bahwa dengan hal begitu dapat menemukan cara murni untuk mencerminkan kehidupan modern. Sementara *postmodern* di dasarkan pada idealisme dan alasan. *Postmodern* lahir dari skeptisisme dan kecurigaan akal, menentang gagasan bahwa ada kepastian atau kebenaran universal. Seni postmodern menarik filosofi dari akhir abad ke-20, dan menganjurkan bahwa pengalaman individu dan interpretasi pengalaman lebih konkret daripada prinsip-prinsip abstrak.

Moderenisme dan *postmodernisme*, tidak sekedar aliran filsafat yang terusterusan berfokus pada sebuah teori sosial, konsep, dan metode. Para pemikir kontemporer seperti Karl Popper, Hoaston Smith, dan Habermas, meyakini bahwa modernisme akan bisa bertahan lama. Padahal pada tahun 1960-an terjadi perubahan zaman yang membawa manusia berada dalam alam postmodernisme. Diabad ke-20 modernisme terbagi menjadi dua priode yang berbeda dan bukan lagi menjadi aspek dominan, dengan ditandai munculnya paham *potsmodernisme* yang menjadi sebuah koreksi bagi modernisme.

Postmodernisme merupakan dasar dari upaya untuk menggambarkan sebuah kondisi yang berkaitan dengan fenomena dan budaya intelektual yang berangkat dari pengalaman, pemikiran subjektif dan juga teknologi. Tujuannya sebagai upaya bisa menghargai faktor tradisonal dan spiritual yang telah di hilangkan oleh rasionalisme, struktualisme, dan sekuralisme. Pemikiran dalam postmodern dihargai berdasarkan perkemabangan teknologi daan juga perkembangan zaman. Artinya, *postmodern* menolak kecenderungan yang ada di modern yang meletakan batas-batas tertentu. Seperti disiplin akademis, budaya dan kehidupan, fisik dan teori realitas.

2.3.3 Perkembangan Budaya Masyarakat Di Era Postmodern

Zaman terus berkembang yang dimana kemudahan hidup semakin mudah di jangkau. Contohnya informasi, informasi tentang makanan, pakaian, minuman, bahkan sebuah tempat atau individu suatu masyarakat. Dapat dengan mudah seolah-olah merasakan secara langsung. Semua dapat dirasakan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Teknologi yang memberikan kecepatan tentang informasi. Ternyata memberikan pengaruh besar. Pengaruh tersebut terletak pada pengaruh masyarakat yang cepat berubah dan teralihkan. Dampak tersebut dapat dilihat dari budaya massa yang ada di masyarakat. Budaya massa adalah budaya yang miskin akan rangsangan dan intelektual tetapi tidak dengan kekayaan ilusi yang mencakupi kesenangan suatu masyarakat. Kebudayaan yang kehilangan semangat pemikiran dan penciptaan yang autentik, namun sebaliknya membawakan semangat dan demokrasi (Medhy Aginta Hidayat, 2007: 113). Dalam pengertian lain budaya massa adalah budaya komersial, produk massal untuk pasar massal. Budaya masa demikian tidak berbeda dengan metamorphosis komoditas dalam bentuknya yang lebih canggih, lebih halus dan lebih memikat (Strinati, 1995: 10).

Fenomena ini bisa kita lihat dari apa yang menjadi sebuah trend di suatu masyarakat contohnya sepatu atau pakaian, seperti yang sedang dilihat di sosial media yang dimana sedang trend-trendnya sepatu atau pakaian makan secara tidak langsung mereka mengikuti gaya-gaya tersebut baik itu berguna maupun tidak. Ini terjadi karena industri sepatu atau pakaian sedang mengeluarkan produk-produk terbaru mereka. Dan apabila sebuah produk dibuat maka akan membutuhkan konsumen. Untuk menarik perhatian konsumen yang dimana membutuhkan media mass cetak dan virtual. Masyarakat mengalami manipulasi kesadaran oleh industri-industri sepatu atau pakaian.

Kenyataan ini diperkuat oleh budaya populer di dalam masyarakat. Strinati (dalam Medhy Aginta Hidayat, 2007: 107). Budaya populer adalah kategori bagi budaya rendah (*lowbrow culture*) yang bisa dibedakan dengan budaya tinggi (*highbrow culture*). Budaya populer, atau dalam pengertian awalnya bisa di sebut budaya rakyat (*flok culture*), lahir dari bawah yang kebanyakan dari rakyat atau masyarakat, sementara budaya tinggi, di bentuk

dari masyarakat berkalangan atas atau dari kalangan aristocrat. Budaya populer terbentuk dari sifatnya yang masal yang dimana terbuka untuk siapapun dan lebih mengakar kepada khalayak pemilikinya. Sedangkan budaya tinggi dicirikan dengan sifatnya yang khusus dan tertutup.

2.3.4 Karakteristik Pola Pikir Postmodern

Postmodern menjadi wajah baru paling kontemporer *postmodern* juga menjadi fase keberlanjutan era modenitas yang mengalami kelunturan. Hanya dengan satu kenyataan saja menjadikan ribuan makna bagi pemikir *postmodern*. Pola pikir yang seperti ini menjadi keunikan tersendiri bagi logika pemikir *postmodern*. Sebab *postmodern* menawarkan kekayaan pola pikir untuk mencermati suatu kekayaan. Tentu saja *postmodern* memiliki cara berpikir tersendiri sesuai dengan memahami fenomena tertentu sebalh satunya sebagai berikut:

1. Refleksi pada pola pikir masa lalu



Gambar 2.26

Ilustrasi Reflesi Pada Pola Pikir Masa Lalu

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

Pola pikir pada masa lalu seiring berjalannya zaman semakin di tinggalkan karena pemikirannya yang udah kolot. Terlebih di anggap negatif sebab tidak memiliki relevansi di era modern. Padahal pemikiran pada masa lalu gak semuanya negatif. Amat keliru jika menjustifikasi secara general dan meninggalkan secara keseluruhan nilai-nilai klasik. Padahal peradaban sekarang sangat memerlukan spion masa lalu dan mengambil nilai-nilai untuk di terapkan pada masa sekarang

2. Merevisi berbagai tatanan modernitas



Gambar 2.27

Merevisi berbagai tatanan modernitas

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

Ciri utama dari modernitas adalah majunya teknologi secara pesat. Sains di mana-mana yang dianggap masyarakat sebagai era pencerahan yang benar-bener mencerahkan. Padahal tidak semua modernitas benar-bener mencerahkan, terdapat elemen-elemen yang menjadi belnggu bagi masyarakat. Salah satu yang sering kita temui adalah daya konsumerisme yang melejit tinggi. Oleh karena itu *postmodern* hadir untuk merevisi berbagai tatanan modernitas yang dirusak merusak kehidupan.

3. Menolak segala kemapanan



Gambar 2.28

Ilustrasi Meolak Segala Kemapanan

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

Ciri khas post moden yang menolak segala kemanapan melalui bentuk penolakan pada segala kemapanan yang ada, meka menjadikan diri sedikit berjarak pada kemapanan . Dengan adanya hal tersebut apakah menjadi sebuah kemaslahatan atau malah menjadi kemudaratn di masyarakat.

4. Membongkar segala konsepsi yang ada



Gambar 2.29

Ilustrasi Menolak Segala Konsepsi

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

Orang *postmodern* biasanya menyebut sebagai dekonstruksi. Dekonstruksi adalah suatu pemikiran untuk memahami kontradiksi yang ada di dalam teks dan mencoba mengembangkan Kembali nilai-nilai atau makna yang sudah melekat dalam teks. Melalui sifat ini makan menghasilkan sebuah kekayaan pengetahuan yang di miliki oleh orang postmodern dalam memahami suatu kenyataan tertentu atau konsep tertentu.

5. Terbuka pada segala sudut pandang



Gambar 2.30

Ilustrasi Terbuka Pada Segala Sudut Pandang

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

Salah satu terbentuknya postmodern dengan keterbukannya pada berbagai pradigma yang ada dan tidak menutup diri untuk segala jenis sudut pandang. Pola pikir *postmodern* terbuka pada segala keberagaman, tidak ada sudut pandang tunggal yang ada hanya kekayaan sudut pandang di tengah masyarakat.

2.3.5 Postmodernisme Dalam Desain

Postmodern berkembang sejak awal tahun 60an yang dimana sudah menjadi bahan perbincangan masyarakat karena gerakan pembaharuan dari modernisme. Sebuah gerakan kreatif yang memepertahankan sebuah ide atau tentang pemikiran yang nyata. Para “postmo” mencoba membangun aturan-aturan yang di tuangkan kedalam sebuah pola atau gambaran, yang menjadi interaksi terhadap gerakan modernisme yang sangat formal. Postmodern sampai saat ini terus berupaya menjadi kekuatan yang lebih dominan atau utama dalam pemikiran kreatif.

Postmodern memberontak dalam prinsip pola seperti keseimbangan dan keteraturan. Elemen-elemen tidak lagi berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian yang memebrikan pujian sekaligus memberikan kata kasar seperti cacian, dan yang lainnya. Kaum “postmo” mencoba mendorong *form-follows-function* menjadi *form-follow-fun*, dan mungkin tak lama akan berkembang menjadi *form-follows-fantasy*. Elemen visual ini memiliki sifat seperti garis, bentuk, warna, ilustrasi, fotografi, tipografi, dan tekstur bisa dengan bebas

dimainkan.

Salah satu ciri dari postmodern adalah Pluralisme (paham yang menghargai adanya perbedaan dalam suatu masyarakat). Menurut mereka *postmodern* mempunyai suatu keberagaman yang dapat menghasilkan sesuatu yang monoton sedangkan hidup mempunyai perbedaan yang akan menghasilkan sebuah variasi tersendiri. *Postmodern* juga melepas estetika, dari persepsi menuju pluralisme makna.

Postmodern dalam dunia arsitektur tidak dapat terlepas dari pengaruh *postmodern* itu sendiri. Postmodern dalam dunia arsitektur meolak akan adanya metanari. Contohnya seperti banyak bangunan yang dirancang yang memiliki banyak ornament secara bersungguh-sungguh dikontesktualkan dan di beri warna cerah, yang menggambarkan sebuah penekanan pada fiksionalitas yang bersifat main-main. *Postmodern* merubah sifat bangunan dengan gaya yang berbeda, dan memanfaatkan arsitektur untuk membuat lelucon tentang ruang yang di bangun. Fiksionalitas berarti ciptaan yang diadakan pengarang, yang di sengaja oleh pengarang mengenai imajinasi, gambaran atau penggambaran tentang sesuatu.

Postmodern dalam dunia periklanan yang hadir dengan membawa gambaran baru tentang warna visual media. Fungsi iklan yang awalnya untuk kepentingan komersial mengalami pergeseran dalam penyajian. Iklan di *postmodern* lebih banyak mengenai berbagi model iklan di bandingkan dengan kualitas produk iklan yang di diiklankan.

2.3.6 Mengenal Karakteristik Desain Postmodern

1. Memiliki garis yang simetris
2. Sederhana
3. Minimalis
4. Memiliki fungsi yang tinggi
5. Kontras elemen desain

2.3.7 Seniman Postmodern Dalam Bidang Desain

1. Robert Venturi

Robert Venturi merupakan salah satu arsitektur postmodern kelahiran 1925 yang merupakan salah satu figur penting bagi perkembangan *postmodern*. Salah satu karya yang dihasilkan oleh Robert Venturi adalah rumah *Vanna Venturi House*.



Gambar 2.31

Vanna Venturi House

(Sumber: <https://dimarsitek.wordpress.com>)

Dengan konsep postmodern Venturi memasukan sejumlah detail ornament untuk memberikan sentuhan *postmodern*, seperti dinding runcing dan lengkungan yang tidak memiliki tujuan. Dengan memiliki cerobong asimetris yang indah yang membuat fasad begitu menyenangkan untuk dilihat.

2. Michael Graves

Michael Graves merupakan arsitektur terkenal yang eksis pada tahun 1934-2015. Michael yang menanut tentang modernisme kemudian berubah ke postmodern pada tahun 1982. Salah satu karya Michael adalah bangunan "*portlad Building*". *Portland Building* adalah sebuah bangunan kantor kotamadya yang memiliki 15 lantai, bangunan ini merupakan bangunan tertinggi pertama yang membantah teori-teori arsitektur modern yang berkembang pada masa itu.



Gambar 2.32

Portland Building

(Sumber: <http://sitianggraini619.blogspot.com>)

3. Charles More

Charles More merupakan tokoh *postmodern* yang berasal dari Italia. Dalam karyanya Charles More yang menganut *postmodern* dengan menambahkan gaya klasik revival dan art deco sehingga ada kesan mengangkat sejarah. Salah satu karya dari Charles More yaitu “*Haas School of Business at the University of California*”.



Gambar 2.33

Haas School of Business at the University of California

(Sumber: <https://www.arsitur.com>)

2.4 Antropometri

2.4.1 Pengertian Antropometri

Antropometri berasal dari kata *antropos* yang dapat diartikan sebagai manusia materi atau ukuran yang memiliki dua kata dasar yaitu “antho” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran, Jadi antropometri adalah ilmu yang secara khusus yang berkaitan dengan tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan antara individu maupun kelompok. Menurut Winjosoebroto 2008 antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia. Suatu kumpulan data manusia secara numerik yang dimana berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia baik secara ukuran, bentuk, kekuatan, serta penerapan pada perancangan pada masalah desain. Tetapi antropometri dapat dilakukan jika sudah tersedia nilai mean (rata-rata). Dimensi tubuh manusia untuk sebuah perancangan atau desain memiliki dua jenis yaitu struktural dan fungsional. Dimensi struktural adalah dimensi yang mengukur tubuh manusia dalam keadaan tidak bergerak. Sedangkan dengan dimensi fungsional adalah mengukur tubuh manusia dalam keadaan yang sedang bergerak.

2.4.2 Persentil

Persentil yaitu untuk mengetahui ukuran rata-rata tubuh manusia, data antropometri umumnya disajikan dalam bentuk persentil. Persentil menunjukkan nilai persentase tertentu dari orang yang memiliki ukuran pada atau di bawah nilai tersebut (Winjosoebroto, 2008). Persentil menunjukkan per satu orang dari satu populasi yang memiliki ukuran tubuh tertentu, atau lebih kecil di bawah nilai tersebut.

2.5 Material

Tabel 2.1 Material Loga

(Sumber: Mutia Erdi Cahya Dewi : 2019)

Kriteria	Jenis Logam			
	Emas	Plladium	Perak	Platinum
Harga Terjangkau	3	2	3	3
Mudah Didapat	3	2	4	1
Mudah Dibentuk	3	1	5	2
Sesuai Konsep	1	1	5	1
Total	10	6	17	7

Dari table diatas peneliti memilih material yang memiliki nilai paling tinggi yang dimana nilai tertingginya adalah perak. Perak merupakan unsur logam yang memiliki nomer atom 47 dan masa atom 107,8682 g/mol. Perak juga memiliki empat jenis oksidasi yang melimpah di alam yaitu Ag^0 dan Ag^{+1} , serta Ag^{+2} dan Ag^{+3} yang jarang di temukan karena cenderung tidak setabil terutama pada perairan. Logam ini termasuk material yang sangat mudah di tempa,serta tahan terhadap korosi, bahkan daya hantar kedalam listrik juga paling tinggi di antara semua logam yang ada, serta memiliki nilai hambatan yang sangat kecil. Logam perak bisanya dimanfaatkan kedalam beberapa bidang, di antaranya ialah pada pembuatan perhiasan, prabotan,fotografi, peledak, serta campuran dalam bidang kedokteran gigi.



Gambar 2.34

Perak Logam Mulia

(sumber: kompasiana.com)

2.5 SCAMPER

Dalam tahap perancangan ini produk peneliti menguakan metode *SCAMPER*, yang dimana metode ini menggabungkan kreativitas desainer/perancang dalam menciptakan sebuah produk yang memiliki inofasi baru. Secara garis besar *SCAMPER* adalah teknik membuat daftar tujua umum dengan cara memacu pertanyaan. *SCAMPER* adalah sebuah akronim dari *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Elimination, Reverse*. Metode ini dikembangkan oleh seorang administrator Pendidikan dan juga penulis yang Bernama Bob Eberle.



Gambar 2.35

Ilustrasi *SCAMPER*

(Sumber:Slidesaled)

2.6 Kajian Lapangan

Kajian lapangan sendiri merupakan kegiatan mengamati meneliti suatu objek secara langsung, peneliti lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang di dapat dari lapangan/narasumber. Sedangkan metode dalam pengumpulan data atau informasi menggunakan dua acara, antara lain sebagai berikut :

1. Metode Observasi

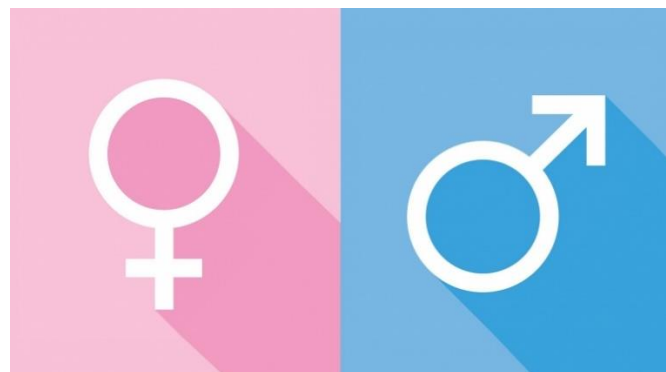
Metode observasi merupakan kegiatan secara langsung tanpa mediator sesuai objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang di lakukan objek tertentu (Kriyantono, 2009). Dengan begitu observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif.

3 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah percakapan anatar peneliti dengan seseorang narasumber yang berharap mendapatkan sebuah informasi, dan informan seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono, 2009). Wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari narasumber.

2.7 Gender

Gender merupakan perbedaan yang sangat terlihat antara laki-laki dan juga perempuan apabila dilihat dari kebiasaan dan juga tingkah laku. Gender itu berasal dari bahasa latin “Genus” yang berarti jenis atau tipe. Gender adalah perilaku yang di terapkan pada laki-laki dan perempuan yang di bentuk secara sosial maupun dengan budaya. Gender dapat di definisikan sebagai keadaan dimana individu yang lahir secara biologis baik itu sebagai laki-laki maupun sebagai seorang perempuan, yang kemudian memperoleh didukung oleh nilai-nilai atau sistem dan simbol di masyarakat yang bersangkutan.



Gambar 2.36

Ilustrasi Gender

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/>)

2.8 Data Ukuran Tubuh

Dalam pengambilan data antropometri bertujuan untuk mengetahui ukuran tubuh masyarakat Indonesia dengan mengambil rata-rata ukuran manusia yaitu

persentil 50th dari usia 17 tahun hingga berumur 30 tahun. Untuk itu ukuran ditentukan dari tabel antropometri Indonesia, diantaranya:

Tabel 2.2 Ukuran Tubuh Dalam Prancangan
(sumber: Antropometriindonesia)

No	Keterangan	5th	50th	95th
1	Tinggi Ujung Jari	53	61	68
2	Lebar Tangan	6.81	8.29	9.76
3	Panjang tangan Kedepan	61.33	72.92	84.51
4	Panjang Langan Atas	22.13	37.17	52.21
5	Panjang Lengan Bawah	34.03	42.81	51.6

2.9 Kampung Naga



Gamabr 2.37

Daerah Pemukiman Kampung Naga

(Sumber: Penulis)

Secara administrative Kampung Naga berada diwilah Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Kampung Naga dibagi menjadi tiga wilayah yaitu *leweng kramat* (tempat leluhur dimakamkan), perkembangan tempat mereka hidup dan bercocok tanam. Lalu *leweng larang* (tempat para dedemit). Mata pencharian penduduk diantaranya petani sawah, petani

ikan, pengrajin barang-barang seni dan rumah tangga, terutama terbuat dari bambu. Mata pencaharian penduduk Kampung Naga kebanyakan Bertani namun perkembangan pada masa sekarang ada beberapa perubahan yang dimana sebagian masyarakat Kampung Naga ada yang sebagai buruh di Kota dan ada yang Sebagian menjadi PNS, Polisi, dan TNI. Masyarakat Kampung Naga berjumlah 289 jiwa yang terdiri dari 107 Kepala keluarga, dan bangunan sebanyak 113. Area pemukiman Kampung Naga tidak akan diperluas apalagi menambah jumlah bangunan baru. Hal ini bukan ditabukan tetapi semata-mata terbentur pada keterbatasan lahan yang tidak memungkinkan. Apabila dipaksakan disatu pihak akan menyita luas tanah atau sawah milik pribadi yang sangat sempit. Mengenai falsafah hidup masyarakat Kampung Naga sangat tentram dan sangat menjauhi akan adanya perselisihan walaupun mendapat hinaan tidak boleh melawan, usaha menghindari sambal tetap sabar, tetapi apabila ada seseorang menginjak adat istiadat yang ada di Kampung Naga maka tidak bisa dibiarkan lagi. Upacara adat yang ada di Kampung Naga yang sering dilakukan yaitu upacara bulan muharram, upacara maulid nabi, upacara jumadil akhir, upacara satu sawal dan upacara rayagung. Pada setiap Upacara yang menjadi tujuan utama yaitu ziarah kemakam Sembah Dalem Eyang Singaprna yang berada di sebelah barat pemukiman (Daerah Hutan Kramat). Pemilihan tanggal dan bulan untuk pelaksanaan upacara adat sengaja dilakukan pada hari-hari besar Islam dikarenakan mayoritas penduduk Kampung Naga beragama Islam. Falsafah yang sering di junjung tinggi oleh masyarakat Kampung Naga yaitu "*parentah geura lakonan, panyaur gera temonan, pamunut gancang caosan.*" Simtem kepercayaan waktu pada masyarakat Kampung Naga disebut dengan "*Plintangan*" pada saat-saat tertentu ada bulan atau waktu yang dianggap buruk, pantangan atau tabu melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang amat penting seperti membangun rumah, perkawinan, khitanan, dan upacara adat. Waktu yang dianggap tabu disebut larangan bulan. Larangan jatuh pada Bulan Sapar dan Bulan Ramadhan, pada bulan-bulan tersebut dilarang mengadakan upacara.



Gambar 2.38

Daerah Pemukiman Kapung Naga

(Sumber: Penulis)

2.10. Bangunan Rumah Adat Kampung Naga

Rumah Kampung Naga terletak di Desa Neglasari, Kec. Salawu, Kab. Tasikmalaya. Rumah adat Kampung Naga merupakan rumah panggung khas masyarakat sunda yang diperbolehkan di bangun di area pemukiman atau Kawasan Kampung Naga, dengan bahan dan material yang terbuat dari alam yaitu kayu, bambu dan injuk. Adapun bagian kaki rumah masyarakat Kampung Naga di topang dengan batu alam (Wiradimadja, 2019:5). Ada juga bangunan-bangunan lain seperti *Bumi Agueng*. *Bumi ageung* adalah sebuah rumah biasa layaknya rumah yang ada di masyarakat Kampung Naga. Namun rumah ini di jadikan sebuah tempat untuk menyimpan barang-barang peninggalan *karuhun* atau leluhur masyarakat Kampung Naga.

Bumi Ageung adalah tempat yang di sakralkan oleh masyarakat Kampung Naga, jadi tidak semua orang di perbolehkan memasukinya dan mengambil foto di wilayah tersebut dengan menghadap ke *Bumi Ageung*, mereka bisa memasuki *Bumi Ageung* setelah mendapat izin dari *kuncen*. Selain *Bumi Ageung* ada juga bangunan lain yang digunakan untuk kegiatan umum diantaranya adalah Bale Patemon atau balai pertemuan digunakan untuk tempat berkumpul masyarakat Kampung Naga dan menerima tamu. Bangunan lainnya adalah masjid, masyarakat Kampung Naga adalah masyarakat mayoritas semuanya muslim jadi tidak aneh jika di dalamnya

ada masjid, masjid Kampung Naga ini berdungsi untuk sarana ibadah layaknya masjid pada umumnya.

Bangunan masjid yang ada di Kampung Naga berbeda dengan masjid pada umumnya yang memiliki kubah dan Menara. Bangunan masjid yang ada di Kampung Naga hampir sama dengan bangunan rumah masyarakat Kampung Naga. Bentuk segi empat dan dilihat dari denah masjid Kampung Naga terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang. Masjid berdiri diatas *tetapakan* lantainya dari kayu, dinding dari *bilik*, jendela dan pintu dari kayu, serta langit-langit terbuat dari *bilik*. Atapnya dari *injuk* dan *hateup*. Bentuk atapnya berbentuk julang ngapak. Fasilitas masjid memiliki bedug dan kentungan dan terdapat tempat berwdhu yang airnya mengalir teruss menerus.



Gamabr 2.39

Masjid Kampung Naga

(Sumber: <https://www.alimuakhir.com>)

Bangunan lainya dalah *leuit* atau lumbung padi untuk menyimpan padi milik adat, padi yang dikumpulkan dari masyarakat untuk keperluan umum dan mengambil mengambil dari masyarakat secara sukarela untuk kas kampung. Bangunan lain adalah *Depok*. *Depok* ini adalah sebuah peninggalan leluhur Kampung Naga berupa rumah, masjid, dan *leuit*. Bangunan ini di keramatkan oleh masyarakat Kampung Naga yang berada di dalam Kawasan Kampung Naga dan berada di belakang rumah kuncen, bangunan lain di luar Kampung Naga adalah *saung lisung* untuk menumbuk padi yang rata-rata dilakukan oleh kaum inu-ibu.

Rumah Kampung Naga dibagi menjadi dua berdasarkan jumlah pintu, ada rumah yang memiliki pintu satu yang di sebut dengan *bumi panto hiji* dan ada

rumah yang berpintu dua yang di sebut dengan *bumi panto dua*. Rumah yang memiliki satu pintu adalah rumah paling tua yang terdiri dari dapur, *goah* dan kamar tidur. *Bumi Ageung* termasuk rumah yang hanya memiliki satu pintu dan di anggap keramat oleh masyarakat Kampung Naga. Adapun rumah yang memiliki dua pintu adalah rumah yang mengalami perubahan yang menyeluruh dengan ukuran yang lebih luas, rumah ini juga udah di lengkapi dengan jendela, lantai tengah rumah sudah menggunakan papan kayu, kecuali dapun yang menggunakan bambu (*palupuh*), jumlah kamar lebih banyak dan bagian dinding bagian depan sudah di ganti dengan papan.

2.11 Filosofi Bangunan Rumah Adat Kampung Naga

Rumah dalam Bahasa Sunda di sebut dengan istilah *bumi*, yang dimana manusia hidup di bumi atau di dunia tengah, tidak hidup di dunia atas maupun bawah, filosofi terbangun dari bangunan Rumah Kampung Naga. Pada bagian atas atau bagian kepala rumah Kampung Naga memiliki puncak hal ini mencerminkan dunia bagian atas. Pada bagian atas rumah Kampung Naga terdapat tanduk yang berbentuk huruf “V” yang merupakan simbol dari kedamaian, jadi alam atas di percaya sebagai dunia alam akhirat yang damai (Riany et al. 2014)

Menurut (Ijad. 2018) menyatakan bahwa bagian tengah rumah di sebut dengan badan yang dimana menurut istilah kosmologi adalah bagian dunia tengah yang merupakan tempat hidup manusia. Pada bagaian ini terdapat dapur, kamar tidur, ruang tengah yang merupakan tempat beraktivitas manusia sehari-hari. Di bagian tengah manusia hidup dan berkehidupan. Sedangkan bagian kaki di sebut dengan alam bagain bawah, dalam bangun rumah adat Kampung Naga berfungsi sebagai tumpuan, maka antara tanah dan lantai terdapat ruang kosong yang sering di gunakan sebagai kendang ayam atau menyimpan bahan bakar kayu.

Bangunan rumah Kampung Naga mempunya filosofi tersendiri yaitu mengikuti seujur bentuk tubuh manusia, yaitu kepala, badan dan kaki. Begitupun pada bangunan rumah adat Kampung Naga ada bagian kepala yang di gunakan sebagai Gudang, bagian badan di gunakan sebagai ruang tengah, kamar, dapur, dan juga *goah* yang digunakan untuk menyimpan padi, pada bagaian kaki untuk kolong biasanya di gunakan untuk kendang ayam .

Lalu pada bagian rumah Kampung Naga yaitu pada bagian dinding juga memiliki makna, karena dindingnya terbuat dari anyaman bambu yang disebut dengan *bilik*. Hal ini menjadi sebuah cerminan dari sikap gotong royong diantara masyarakat. Kesederhanaan pada bangunan rumah Kampung Naga mencerminkan sikap kesederhanaan dalam hidup. Di bagian depan rumah Kampung Naga terdapat sebuah teras dengan bahan bambu yang disebut sebagai *golodog* yang berfungsi untuk tangga masuk dan bersantai sambil membuat anyaman untuk cendramata.

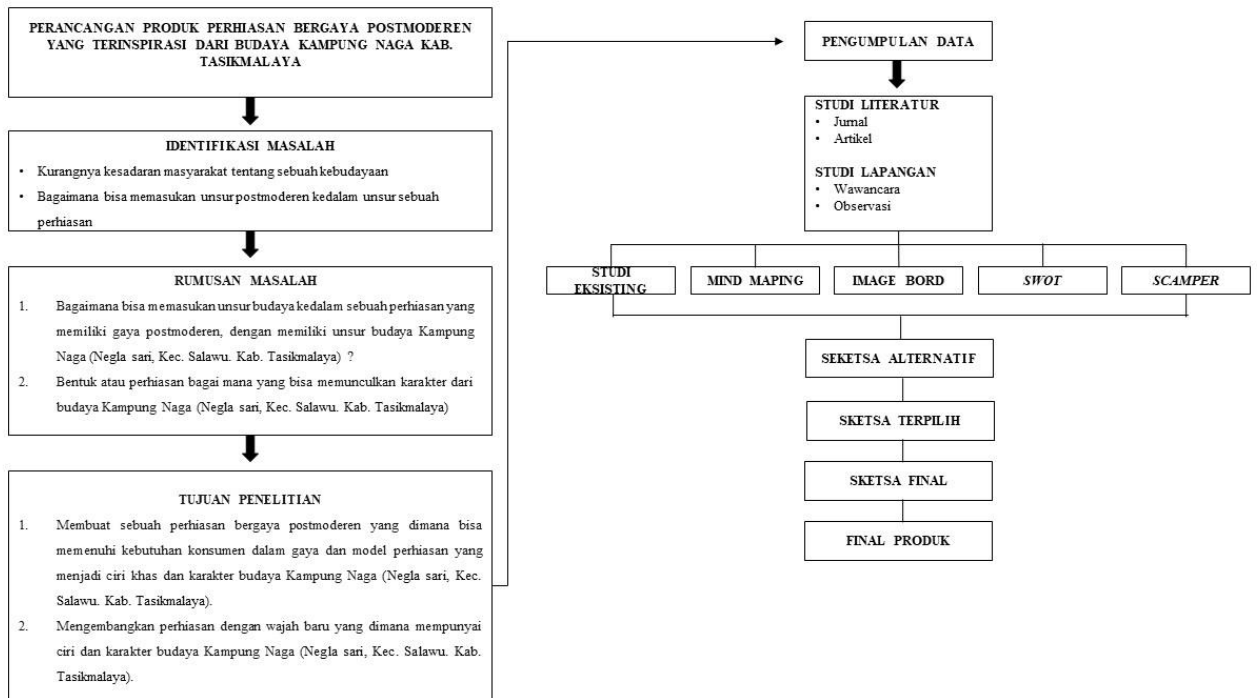
2.10 Hipotesa

Berdasarkan dari kajian literatur dan data yang di dapat di dapatkan, maka dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut :

1. Analisa Kebiasaan atau pola kehidupan yang ada di Kampung Naga
 - Masyarakat Kampung Naga bisa bertahan hidup dengan cara berocok tanam
 - Tidak adanya sumber tenaga listrik yang masuk ke pemukiman masyarakat Kampung Naga
 - Terdapat 289 jiwa yang terdiri dari 107 kepala rumah tangga
 - Memiliki bangunan yang beratap ijuk yang terdiri dari 113 bangunan termasuk masjid, bale kampung dan lumbung padi umum

BAB III METODE

3.1. Rancangan Penelitian



Gambar 3.40

Rencana Perancangan

(Sumber: Penulis)

3.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti membagi menjadi dua berdasarkan sumbernya, yang pertama adalah studi literatur dan yang kedua studi lapangan. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mencari jurnal dan artikel sesuai dengan perancangan produk. Sedangkan dengan studi lapangan bertujuan mendapatkan informasi atau data secara langsung kelapangan dengan melakukan wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

Untuk hal tersebut peneliti menggunakan metode peneliti kualitatif, metode peneliti kualitatif adalah metode peneliti yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci (Sugiyono, 2016). Peneliti kualitatif juga melakukan pendekatan yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah yang akan di kaji daripada melihat suatu permasalahan untuk peneliti generalisasi.

Wawancara merupakan salah satu teknik tanya jawab yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Esteberg dalam buku Sugiyono (2016:317) wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Teknik dari wawancara adalah untuk mencari informasi tanpa mengubah atau mempengaruhi pendapat dari responden. Selain pengumpulan data merupakan pelengkap dari penggunaan hasil dari metode observasi dan wawancara dalam peneliti kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan juga wawancara akan lebih kredible atau dapat di percaya kalau di dikung oleh sejarah pribadi seperti di sekolah, tempat kerja, di masyarakat serta autobiografi

3.3 Proses Pengumpulan Data

Tabel 3.3 Pengumpulan Data

(Sumber: Penulis)

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Mencari informasi terkait perancangan di wilayah Kampung Naga, Desa. Neglasari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan informasi tentang Kampung Naga • Mendapatkan informasi pola kehidupan yang ada di Kampung Naga 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Smartphone</i> • Buku catatan
2	Mencari data literatur dengan melakukan pencarian pada jurnal dan juga artikel perancangan produk perhiasan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan data perancangan perhiasan • Mendapatkan data perancangan model perhiasan yang bersangkutan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Smartphone</i> • Laptotp

		kebudayaan	
3	Mencari data lapangan dengan melakukan wawancara dan juga observasi serta dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> • mendapatkan informasi tentang budaya atau kebiasaan apa saja yang dilakukan di Kampung Naga • Mendapatkan informasi tentang apakah ada pusaka di Kampung Naga Mendapatkan informasi apa yang dapat menonjolkan Kampung Naga bisa di kenal oleh kalangan masyarakat luar 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Smartphone</i> • Buku catatan

3.4 Metode Perancangan

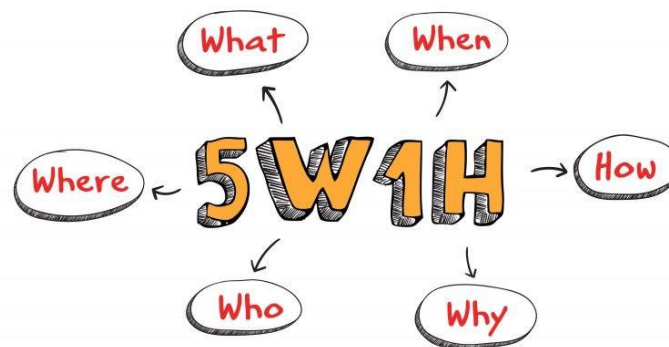
Metode perancangan adalah tiap-tiap prosedur, teknik, dan alat bantu yang mempersentasikan sejumlah aktivasi tertentu yang digunakan oleh perancang dalam proses sebuah perancangan (Zulukhu,2019). Dengan kata lain metode perancangan adalah tahapan awal hingga akhir untuk mendapatkan suatu produk yang dapat menjadi solusi untuk suatu permasalahan yang diangkat oleh seorang desainer atau perancang.

3.4.1 Studi Eksisting

Studi eksisting secara Bahasa adalah kondisi yang ada atau keadaan yang terjadi saat itu juga semakna dengan eksistensi sebagai keberadaan atau hal yang berada. Dalam proses perancangan studi eksisting menjadi metode untuk mengumpulkan data produk-produk yang terjadi di pasaran.

3.4.2 Mind Mapping

Menurut KBBI, *Mind mapping* atau peta pemikiran adalah peta yang berarti gambaran atau lukisan pada kertas dan sebagainya, bentuk pikiran akal tau ingatan yang menjadi sebuah gagasan, niat atau maksud. Sedangkan pengertian lain dari *mind mapping* adalah satu-satunya alat untuk membantu berpikir secara ekspansif, kreatif, yang menghasilkan sebuah ide dengan khas, yang di tuangkan kedalam sebuah kertas (Maurizal Alamsyah,2009,hlm.18-19). Dalam perancangan produk *mind mapping* membantu mematangkan konsep yang akan di rancang dengan cara desainer/perancang menuangkan seluruh konsep desain kedalam bentuk jawaban sebuah pertanyaan *5W+1H*



Gambar 3.41

Mind Mapping

(Sumber: <https://www.idntimes.com>)

3.4.3 Moodboard

Moodboard adalah kolase atau komposisi gambar, visual dan juga objek yang digunakan untuk tujuan desain atau presentasi. Dengan kata lain moodbord bertujuan untuk membuat sebuah prancangan/desain dalam memvisualkan konsep atau tema yang akan di angkat. Langkah-langkahnya dengan menentukan terlebih dahulu elemen dari produk berupa target user, referensi produk, setra material dan warna. Kemudian di bentuk menjadi kolase yang terdiri dari gambar atau visual elemen-elemen tersebut dalam satu kesatuan.

3.4.4 SWOT

Metode *Swot* adalah sebuah metode perancangan strategi yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strength*), namun secara bersamaan dapat menimbulkan kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*) (Freddy, 2013). Teknik ini membuat seorang desainer/perancang melihat dari sudut pandang yang berbeda, mengetahui pasti kekuatan dan kelemahan produk yang akan di rancang dan bagaimana mengatur peluang supaya dapat dimanfaatkan serta menimalisir sebuah ancaman.



Gambar 3.42

Ilustrasi *SWOT*

(Sumber: <https://cpssoft.com>)

3.5 Proses Perancangan

Tabel 3.4 Proses Perancangan

(Sumber: Penulis)

No	Tahapan	Tujuan	Pralatan
1	Studi Eksisting	<ul style="list-style-type: none">• Mendapatkan perbandingan antara produk yang sudah ada di pasaran dengan produk perancangan peneliti• Mendapatkan data bagian produk yang dapat dikembangan	<ul style="list-style-type: none">• Smartphone• Laptop
2	<i>Mindmapping</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Menguraikan perancangan serta tujuan dari peneliti	<ul style="list-style-type: none">• Laptop

3	<i>Mood Borad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendapatkan sebuah data kebutuhan dari konsep yang di oleh peneliti 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Laptop • Sofware Design
4	<i>SWOT</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendapat data kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari pruduk yang akan di rancang 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Laptop
5	<i>SCAMPER</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendapatkan data kebutuhan dari <i>Substitute, Combine, adapt, Modify, Put to another use, Eliminate and Reverse.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphonr • Laptop
6	Sketsa Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendapatkan gambaran tentang desain atau perancangan yang akan di buat yang di perlukan untuk user dari hasil pengumpulan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketch Book • Sofware Design
7	Sketsa Terpilih	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mebuat gambaran sketsa terpilih dengan mengabungkan poin kelebihan dari masing-masing sketsa alternatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketch Book • Sofware Design
8	Sketsa Final	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat visual sketsa terpilih dari gambar 2D menjadi bentuk 3D secara digital dan penambahan opsi-opsi material yang akan di gunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Sofware Design 3D
9	Final Produk	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyempurkanakan prototype yang telah di buat agar bisa mendekati produk yang siap di pasarkan 	

3.6 Metode Validasi

Dalam perancangan peneliti menggunakan metode kualitatif yang bertujuan dalam pencarian data terkait kehidupan atau kebiasaan masyarakat yang ada di Kampung Naga, Negla sari, Kec. Salawu. Kab. Tasikmalaya. Validasi data penelitian dapat dikatakan sebagai serangkaian bentuk ketetapan atas derajat di dalam suatu variabel peneliti yang menghubungkan antara proses peneliti pada objek peneliti dengan menggunakan berbagai data yang di laporkan oleh sorang peneliti (Sugiono,2016).

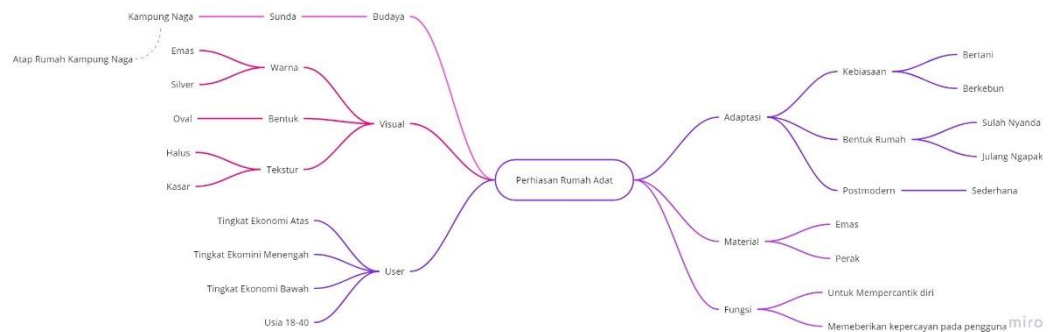
Tabel 3.5
(Ssumber: Penulis)

No	Asep Perancangan	Keterangan
	Fusngsi	Baimana cara mengoprasikan rumah adat menjadi sebuah perhiasan
	Material	kemampuan materian tahan terhadap korosi dan mudah di bentuk

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Proses Perancangan

4.1.1 *Mind Mapping*



Gambar 4.43

Mind Mapping

(Sumber: Penulis)

Mind mapping perhiasan Rumah Adat

1. Budaya yang diambil adalah budaya kampung Naga yang terletak di Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat dengan mengambil bagian rumah Kampung Naga
2. Visual menyesuaikan sebuah bentuk, tekstur dan warna yang nantinya akan di terapkakn kedalam sebuah produk
3. User untuk menentukan target pasar Ketika sebuah produk akan di rancang
4. Adaptasi yaitu memahami sebuah kebiasaan masyarakat dan memahami bentuk rumah adatnya untuk bisa di rancang kedalam sebuah perhiasaan dengan bergayakan postmodern
5. Material ini gunanya untuk mengetahui bahan apa yang nantinya akan di gunakan perancangan kedalam sebuah produk
6. Fungsi dari perhiasan adalah mempercantik diri bisa di gunakan untuk acara-acara formal dan bergaya sehari-hari

4.1.2. *Moodborad*

Dalam perancangan peneliti menggunakan moodborad dengan elemen yang diangkat adalah target user, referensi produk, bentuk dan juga material.



Gambar 4.44
Moodborad
 (Sumber: Penulis)

4.1.3. SWOT

Tabel 3.6 *SWOT* Perancangan
 (Sumber: Penulis)

No	<i>SWOT</i>	Keterangan
1.	<i>Strength</i> (Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material yang tahan terhadap korosi ▪ Harga terjangkau
2.	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material yang relatif mudah pudar warnanya
3.	<i>Opportunity</i> (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belum adanya perancangan perhiasan yang terinspirasi dari rumah adat Kampung Naga
4.	<i>Threat</i> (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persaingan antara produk lokal dengan luar

Dari tabel diatas bisa di simpulkan bahwa perancangan perhisn dengan gaya rumah adat Kampung Naga sama sekali belum ada oleh karena itu penulis merancang sebuah perhisn yang bergaya postmodern yang terinspirasi dari rumah adat Kampung Naga bisa berdampak baik bagi peneliti selanjutnya. Dengan mengoptimalkan kekuatan serta, kelemahan, peluang dan juga ancaman untuk sebuah produk yang di rancang..

4.1.4 SCAMPER

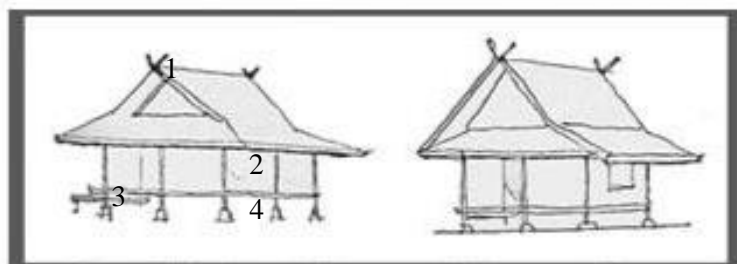
Tabel 3.7 *SCAMPER* Perancangan
 (Sumber: Penulis)

No	Pengertian	Pengertian	Perancangan
1.	<i>Substitute</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Pengubahan</u> 	Dalam perancangan

		Proses perubahan terdiri dari kondisi perumahan yang ada di Kampung Naga kedalam sebuah perhiasan	mengubah suatu bangunan kedalam sebuah perhiasan karena dilihat dari perspektif bangunan yang ada di Kampung Naga keseluruhan hampir sama
2.	<i>Combine</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Kombinasi</u> Proses mengkombinasi atau menggabungkan dua hal atau lebih untuk mencampurkan atau mengintegrasikan ide desain sehingga menjadi satu kesatuan 	Dalam perancangan penulis mengkombinasikan suatau rumah adat dengan sebuah perhiasan
3.	<i>Adapt</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Adaptasi</u> Proses mengadaptasi atau mengubah tujuan suatu ide atau sesuatu yang ada untuk diterapkan pada proses desain 	Dalam perancangan fungsi sebagai tempat tinggal menjadi sebuah barang untuk mempercantik diri
4.	<i>Modify</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Modifikasi</u> Proses untuk memperkecil atau mengubah kearah yang lebih sederhana ataupun menjadi lebih baik 	Dalam perancangan untuk memasukan unsur rumah adat Kampung Naga kedalam sebuah perhiasan

5.	<i>Put to Anther use</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Perubahan Fungsi</u> Proses untuk megubah fungsi atau bahan tersebut menjadi sesuatu yang beda 	Rumah adat Kampung Naga di gunakan untuk tempat tinggal orang-orang yang ada di lingkungan tersebut, dalam perancangan ini rumah Kampung Naga mejadi sebuah perhiasan
6.	<i>Eliminate</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Eliminasi</u> Proses untuk mengeliminasi atau mengurangi, seperti menyederhanakan dan menghilangkan beberapa bagian-bagian 	Dalam perancangan menghilangkan Sebagian bentuk untuk di rancang menjadi sebuah perhiasan
7.	<i>Reverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Membalik</u> Proses mengubah atau mengatur ulang 	Dalam perancangan pada bagian atas rumah Kampung Naga di ubah atau di atur ulang dalam desain perhiasan

a. *Substitute* (Penggubahan)



Gambar 4.45

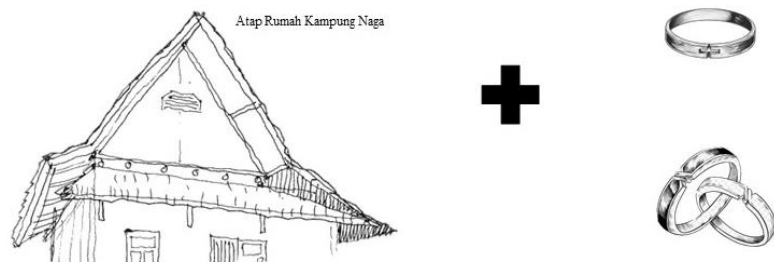
Substitute

(Sumber: Penulis)

1. Atap menggunakan injuk dengan bentuk atap sulah nyanda
2. Dinding terbuat dari bambu atau bilik
3. Emperan yang biasa di sebut kayu dan bambu di belah
4. Tatapakan dengan batu

Dalam perubahan suatu bangunan kedalam sebuah perhiasan dilihat dari perspektif bangunan yang ada di kampung naga keseluruhan hampir sama

b. *Combine*



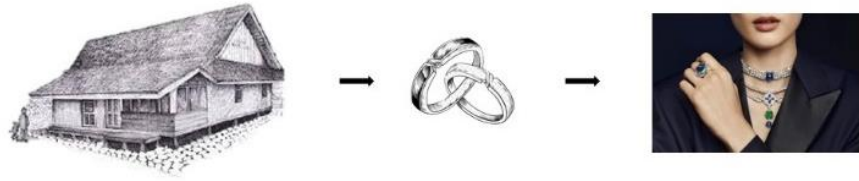
Gambar 4.46

combine

(Sumber: Penulis)

Untuk mendapatkan sebuah ide maka penulis harus bisa mengkobinasikan sebuah bangunan rumah adat dengan sebuah perhiasan.

c. *Adapt*



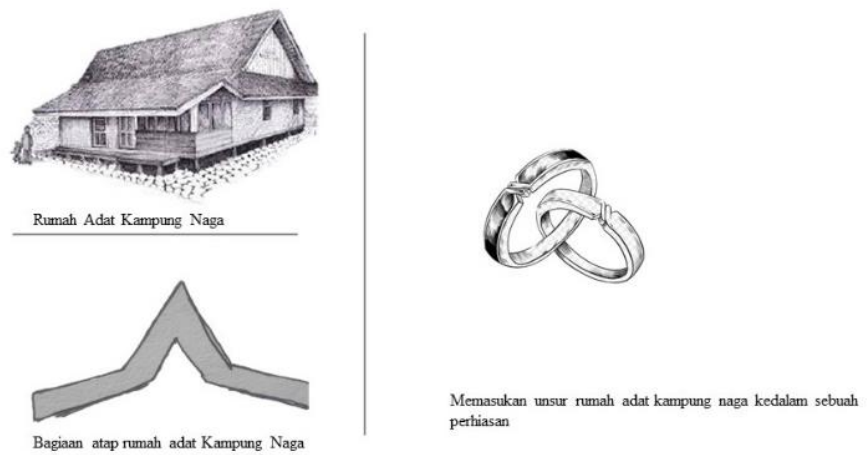
Gambar 4.47

Adapt

(Sumber: Penulis)

Dalam mengadaptasi bangun menjadi sebuah perhiasan harus mengubah fungsi yang tadinya sebagai tempat tinggal menjadi sebuah benda yang dapat di bawa dan di gunakan sehari-hari

d. *Modify*



Gambar 4.48

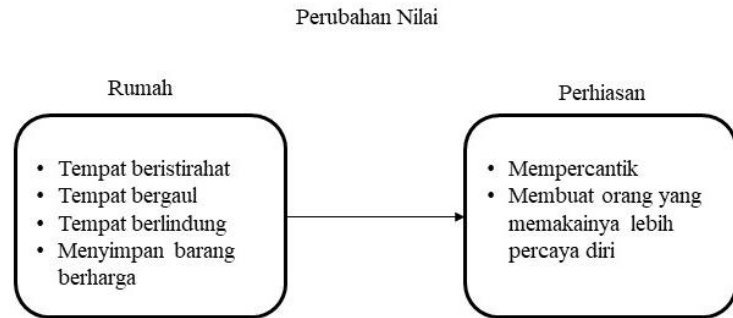
Modify

(Sumber: Penulis)

Dalam proses modifikasi untuk memperkecil atau mengubah area rah yang lebih sederhana agar bisa memasukan unsur rumah adat

kampung naga kedalam sebuah perhiasan.

e. *Put to Anther use*



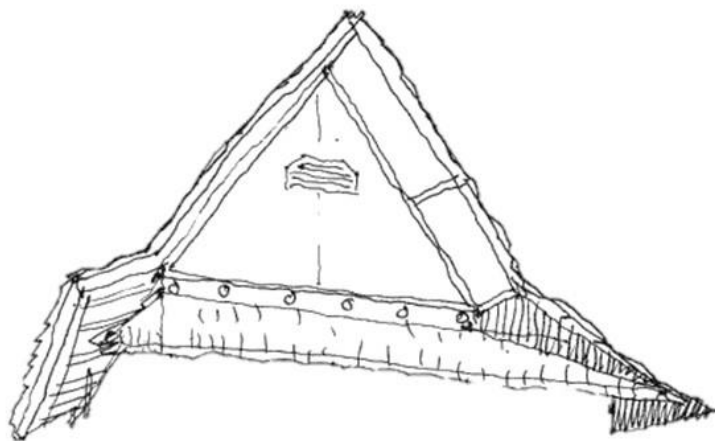
Gambar 4.49

Put to Anther use

(Sumber: Penulis)

Perubahan fungsi untuk mengubah fungsi atau bahan tersebut menjadi benda. Rumah adat kampung naga di gunakan untuk tempat tinggal orang-orang yang ada di lingkungan tersebut dalam perancangan ini di ubah menjadi sebuah perhiasan yang dimana fungsi perhiasana sendiri untuk mempercantik penampillan.

f. *Eliminate*



Gambar 4.50

Eliminate

(Sumber: Penulis)

ele

g. *Reverse*

Dalam bagian atas rumah adat kampung naga di ubah atau di atur ulang dalam desain perhiasan

4.2 Konsep Perancangan

Proses perancangan perhiasan bergaya postmodern yang terinspirasi dari rumah adat Kampung Naga yang berfokus pada bentuk rumah adat Kampung Naga. Unsur dari *postmodern* pada perhiasan adalah bentuk sederhana dan minimalis, mengambil bagian atap rumah Kampung Naga yang di kombinasikan dengan cincin.

4.3 Kebutuhan Material

Dalam aspek material yang perlu diperhatikan dalam perancangan ini adalah kesesuaian kriteria material untuk perhiasan, dimana material harus yang mudah di bentuk, tahan terhadap korosi dan mudah di jangkau oleh masyarakat. Maka dari itu perancangan produk perhisn bergaya postmodern yang terinspirasi dari budaya kampung naga menggunakan material perak.

4.4 *Trem Of Reference* (TOR)

Tream Of Reference merupakan referensi detail merancang ulang material, desain, ataupun fungsi teknologinya. Salah satu yang harus di perhatikan dalam desain ini adalah penerapan *postmodern* pada sebuah perhiasan yang mengambil unsur rumah adat Kampung Naga, sehingga menjadi daya Tarik pengguna sendiri.

a. Deskripsi Produk

Merancang perhiasan bergaya *postmodern* yang terinspirasi dari rumah adat Kampung Naga dan juga pembuatan perhiasan dengan material perak, sehingga bisa lebih bermanfaat dan juga bisa mengangkat sebuah karakter rumah adat kampung naga kedaerah

yang lebih luas.

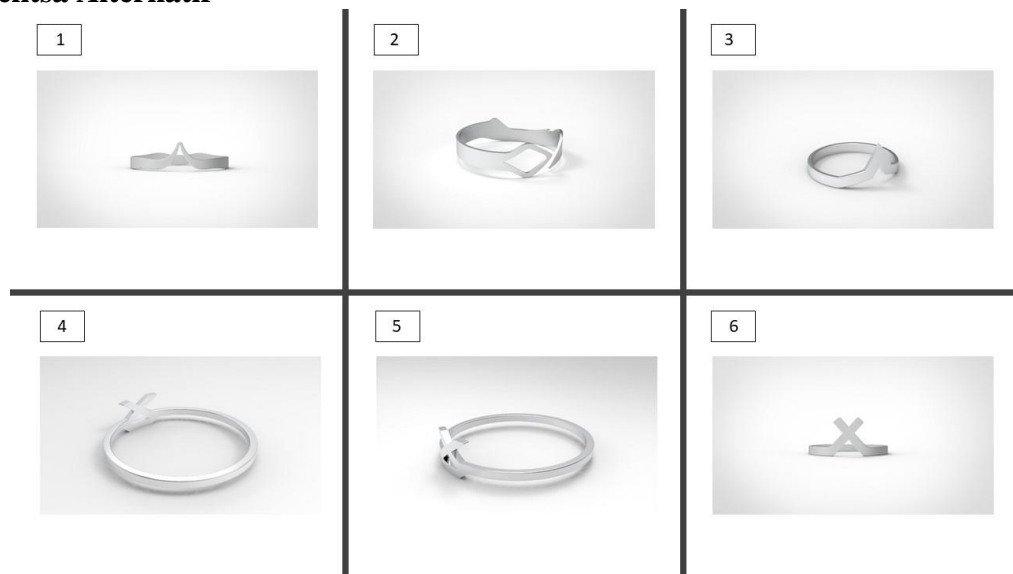
b. Batasan Desain

- Perancangan dengan mengambil unsur rumah adat kampung naga yang dimana bagian atap yang menjadi tujuan utama.
- Produk selain bisa di gunakan untuk acara formal bisa juga di gunakan untuk sehari-hari

c. Pertimbangan Desain

- Produk yang dirancang harus memiliki ciri karakter atau ciri khas dari rumah adat kampung naga
- Produk harus bisa di jangkau oleh orang yang sosial ekonominya rendah.

4.5 Sketsa Alternatif



Gambar 4.51

Gambar Sketsa Desain Alternatif

(Sumber: Penulis)

Sketsa alternatif adalah Langkah awal untuk menggambarkan sebuah produk yang dituangkan kedalam sebuah gambar yang awalnya sebuah ide atau gagasan yang nantinya akan di pilih yang paling terbaik.

4.6 Sketsa 3D Terpilih



Gambar 4.52
Sketsa 3D Terpilih
(Sumber: Penulis)

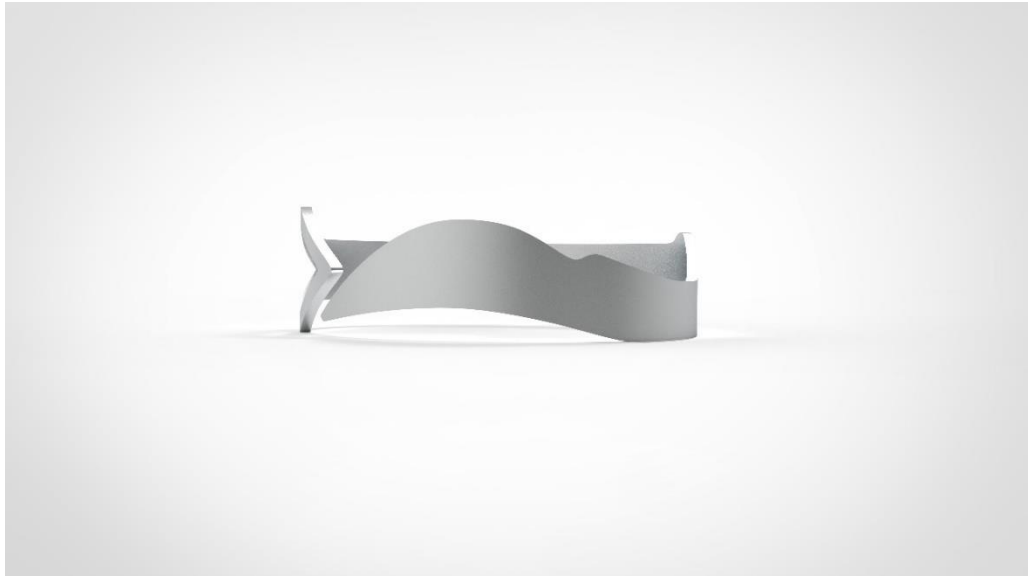
Dari sektsa alternatif penulis memilih sketsa nomer dua yang dimana memilik bentuk kujang dan atap rumah adat. Untuk bagian kotak menandai sebuah atap rumah adat Kampung Naga yang menjadi ciri khas rumah adat dan yang kedua bentuk kujang, seperti yang kita ketahui suku sunda adalah suku yang ada di jawa barat yang dimana miliki ciri atau pusaka yaitu kujang. Untuk detail sketsa mencakupi sebagai berikut:

1. Tampak Depan



Gambar 4.53
Tampak Depan
(Sumber: Penulis)

2. Tampak Samping



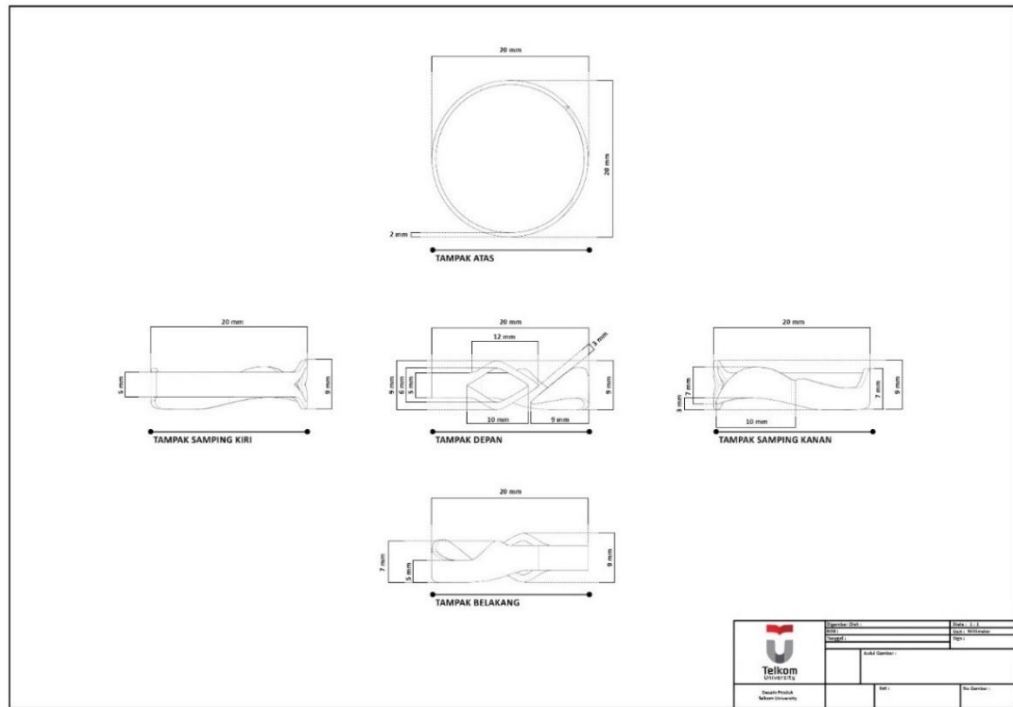
Gambar 4.54
Tampak Samping
(Sumber: Penulis)

3. Tampak Belakang

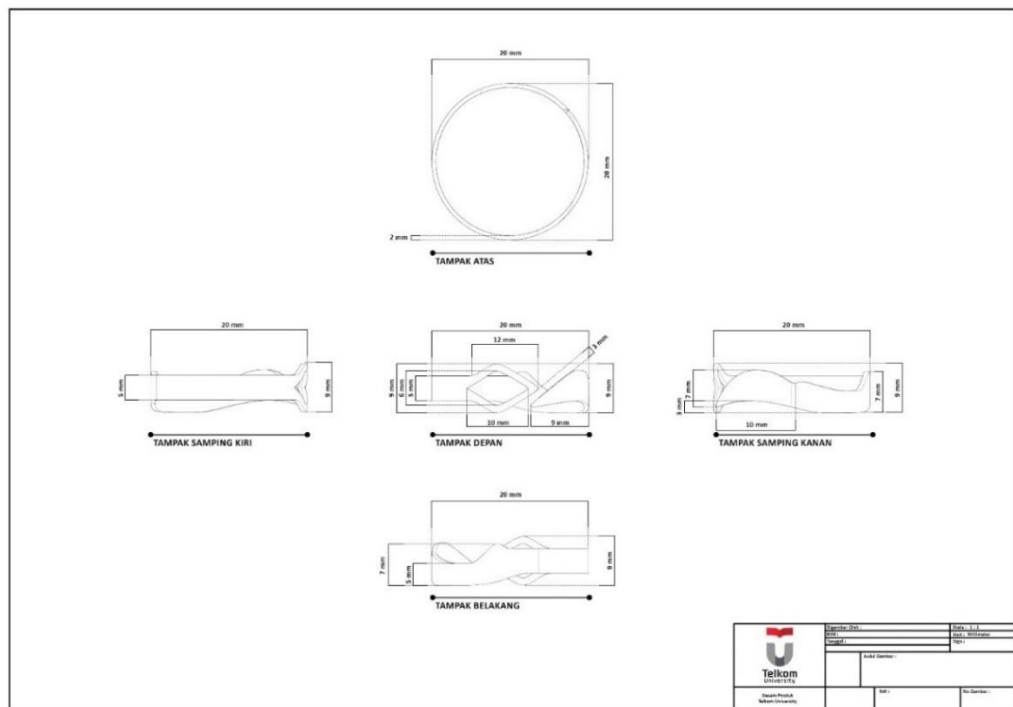


Gambar 4.55
Tampak Belakang
(Sumber: Penulis)

4.7 Gambar Teknik



Gambar 4.56
Gambar Teknik 1
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.57
 Gambar Teknik 2
 (Sumber: Penulis)

4.8 Hasil Validari

Tabel 4.14 Hasil Validasi

(Sumber: Penulsi)

No	Aspek Perancangan	Keterangann	Hasil Validasi
1	Fungsi	Bagaimana Cara mengoprasikan rumah adat menjadi sebuah perhiasan	Perubahan fungsi dari tempat tinggal menjadi sebuah benda untuk mempercantik diri.
2	Material	Kemampuan material tahan terhadap korosi	Material perhiasan yaitu perak

Dari hasil validasi penulis menyimpulkan perancangan produk perhisan bergaya *postmodern* yang terinspirasi dari rumah adat Kampung

Naga adalah perubahan nilai fungsi dan menggunakan material perak dengan menggunakan material perak yang dimana mudah di bentuk dan juga terjangkau.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Analisa peneliti yang dilakukan peneliti mengenai perancangan produk perhiasan bergaya *postmoderen* yang terinspirasi dari budaya Kampung Naga, didapatkan kesimpulan sebagai berikut

- Produsen perhisn pada saat ini kebanyakan meniru dan mengembangkan perhisn luar sehingga perhisn yang berkarakterkan budaya semakin tidak ada nilainya untuk masyarakat apalagi masyarakat pada saat ini. Masyarakat lebih suka dan tertarik pada suatu perhisn laur di bandingkan dengan perhisn lokal yang akan budaya di karenakan perhisn yang identik dengan budaya terlihat kuno, oleh karena itu perhisn bergaya postmodern tampil dengan wajah baru dan bisa di ekspresikan di semua kegiatan.

- Dengan menggunakan metode *SCAMPER* peneliti bisa mengetahui bagai mana cara pembuatan desain perhisn yang bergaya *postmodern*. Dengan cara beradaptasi dan mengubah sebuah fungsi, dari sebuah rumah adat adalah sebuah tempat tinggal menjadi sebuah perhisn yang fungsinya untuk mempercantik diri

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan juga perancangan peneliti berharap akan ada peneliti lanjutan dari perancangan produk perhiasan yang bergaya postmodern yang terinspirasi dari budaya Kampung Naga. Karena masih terdapat pengembangan dalam peracnagan tersebut,

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul, N. (2022, Oktober 04). Mengenal Pengertian Rumah Adat Fungsi dan Contoh. Retrieved From: [https:// bobogrid.id](https://bobogrid.id)
- Andika, S. M. (2018). Makna Perhiasan Emas Bagi Kalangan Wanita Madura di Kota Surabaya. Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Airlangga . h 4-5
- Andri, N. Dadan, R. & Doli, W. (2021). Filosofi Dan Nilai-nilai Islam Dalam Gaya Bangunan Rumah Adat Kampung Naga Tasikmalaya: Sebuah Analisis Terhadap Rumah Adat Dengan Pendekatan Studi Islam. Bandung : UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- Asep, S. M. A. (2018). Filigre Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigre Kota Gede Bage Yogyakarta). Bandung: Telkom University
- Bernadette, Y. I. (2013). Transfortasi Nilai Budaya Dayak Dalam Desain Perhiasan Kontemporer. Bandung: Prodi S1 Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain (FRSD) ITB.
- Debbyn, A. H. Asep, S. M. A., & Hanif, A. (2021) Eksplorasi Motif & Desain Perhiasan yang Mengadaptasi Budaya Suku Bugis. Bandung: Universitas Telkom
- Diana, N. (Tanpa Tahun). Modernisme dan Postmodernisme Dalam Desain : Sebuah Pengantar Teoritis. Manado: Universitas Negeri Manado
- Fathia, A. (2016, Maret 18). Mengenal Karakteristik Desain Postmodern. Retrieved From: [https://www. Rumah.com](https://www.Rumah.com)
- Fith Bloom. (2022, April 11). Mengenal 11 Bentuk Perhiasan Berlian Paling Populer. Retrieved From: <https://fifthbloom.com>
- Freddy, R. (2011). Analisis *SWOT* Dalam Membedah Kasus Bisnis. Jakarta: Selemba Empat. h 13-14
- Ijad. (2018) Ketua Pemuda Kampung Naga. Kampung Naga Tasikmalaya: Wawancara
- Isnaini, M. (2020). Prancangan Produk Set Perhiasan Bergaya Postmodern Dengan Inspirasi Budaya Suku Osing. Yogyakarta: Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia (ISI) .
- Jeni, H. J., Mariana, W., & Dodi, W. (2017). Kajian Antropometri dan

- Ergonomi Desain Mebel Pendidikan Anak Usia Dini 3-4 Tahun di
Silawanerto. Surabaya: Universitas Kristen Peta
- Maksum. (2014) *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*.
Inggris: Manchester University Press
- Martiyadi, N. & Yanuar, H. (2017). *Visual Analisis Of Ornament Kereta
Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung: Universitas Telkom
- Medhy, A. H. (2017) *Menggugat Modernisme. Mengenal Rentang
Pemikiran Post Modernisme Jean Baudrillard*. Jogjakarta: Jalasutra
- Muhamad, H., & Tiarma,R.S. (2000). *Perhiasan Tradisional Indonesia*.
Jakarta; Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Murizal, A. (2019). Kiat jitu meningkatkan prestasi dengan mind mapping.
Yogyakarta: Mitra Pelajar. H 18-19
- Mutia, E, C, D. (2019). Prancangan perhiasan dengan menggunakan
filosofi dari kain songket Lombok. Surabaya: Universitas Surabaya
H 372-373
- Rainy, Meta, Yopi, R., Indra, Y., Acep, & Rizky, M. T. (2014). Kajian
Aspek Kosmologi-Symbolisme Pada Arsitektur Rumah Tangga
Vernaktur Di Kampung Naga. *Jurnal Reka Karsa* 2 (4):1-12
- Siti, A. (2017, Januari 14). Arsitektur Postmodern. Retrieved From:
<https://sitiangraeni619.blogspot.com>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*.
Bandung: IKPI
- Wignjosoebroto, S. (2008). *Ergonomic Studi Gerak dan Waktu*. Surabaya:
Guna Widia
- Wiradimadja. Agung. (2019). Kearifan Lokal Masyarakat Kampung Naga
Sebagai Wujud Menjaga Alam Dan Konservasi Budaya Sunda.
Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis 3(1) doi:
10.17977/um021v3ilpl-8.
- Yusuf, A. M. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif*. Jakarta : Kencana
- Zalukhu, D. (2019). *Perancangan Meja Dan Kursi Packing Di UD. Roti
Judens Padang Bulan Medan Deangan Metode Brainstroming*.
Medan: Universitas Quality.

LAMPIRAN

Hasil Observasi



Pemukiman Kampung Naga



Tugu Kujang Pusaka Kampung Naga

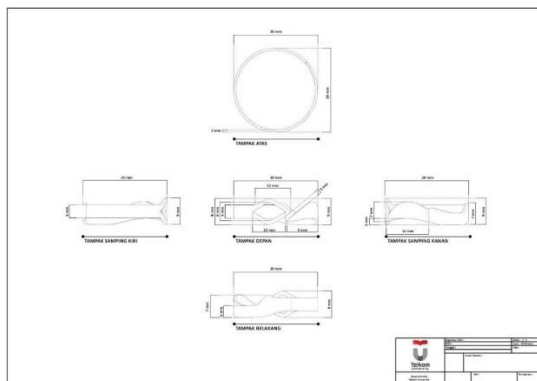


Salah Satu Masyarakat Kampung Naga

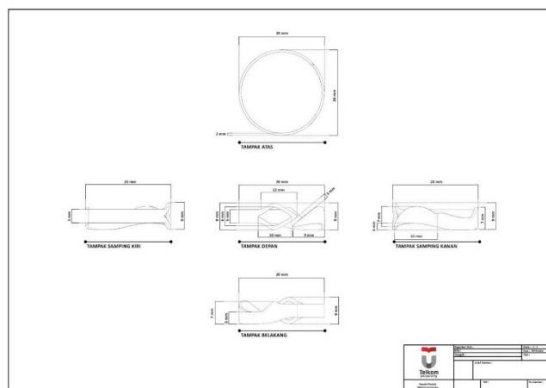
No	Nama	Alamat	Usia
1	Dadang	Kampung Naga	52 Tahun

2	Kholik	Kampung Naga	36 Tahun
3	Umar	Kampung Naga	55 Tahun
4	Idah	Kampung Naga	38 Tahun
5	Nandi	Kampung Naga	30 Tahun

Gambar Teknik



Gambar Teknik 1 (Ukuran Perempuan)



Gambar Teknik 2 (Ukuran Laki-laki)

Gambar Sketsa Final Produk



Proses Pembuatan Produk



Proses Pemotongan



Proses Pembentukan



Proses Pembentukan