

PEMANFAATAN BIJI SAGA SEBAGAI MATERIAL PERHIASAN PERNIKAHAN

¹Rifa Annisa, ² Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, S.Ds., M.Sn. , Jurusan Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif

krackers@telkomuniversity.ac.id rifaannisa@student.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Dengan banyaknya jenis atau model perhiasan yang berkembang sekarang ini, banyak orang yang ingin membuat desain perhiasan sesuai yang di inginkan. Perhiasan merupakan salah satu yang sudah menjadikan kebutuhan pokok bagi sebagian orang, baik dikalangan anak – anak hingga orang dewasa. Perhiasan manufaktur dunia semakin lama semakin berkembang dengan baik. perkembangan industri perhiasan di Indonesia bisa membantu pertumbuhan perekonomian nasional. Baik industri kecil maupun menengah, model dan desain perhiasan juga semakin berkembang dari tahun ke tahun, Pengolahan biji saga ini di pilih untuk menjadikan suatu produk sebagai yang dapat berguna dan bernilai jual tinggi, mengambil penelitian olahan biji saga tersebut untuk di buat produk perhiasan dari aspek estetika dan fungsi mempercantik penampilan dari segi model dan gaya. Fungsi tersebut yang digunakan untuk sebagai material perhiasan metode eskperimen dan eksplorasi dari biji saga tersebut.

Kata Kunci : Biji Saga, Pengolahan, Perhiasan

1. Pendahuluan

Perhiasan adalah sebuah benda yang di rangkai dan di gunakan untuk merias atau mempercantik diri, pada umumnya di gunakan oleh kaum wanita. Perhiasan di gunakan untuk bermacam-macam fungsi dan tujuan, mulai dari lambang kekayaan, perlindungan agama, pernikahan, alat kesenian dan untuk mempercantik diri. Perhiasan manufaktur dunia semakin lama semakin berkembang dengan baik. perkembangan industri perhiasan di Indonesia bisa membantu pertumbuhan perkenomian nasional. Baik industri kecil maupun menengah, model dan desain perhiasan juga semakin berkembang dari tahun ke tahun. Banyak nya variasi dalam dunia perhiasan tetapi variasi tersebut terlalu monoton dan tidak berciri khas. Agar perhiasan berbeda dengan yang lain

maka perlu di lakukan riset untuk membuat perhiasan tidak bermonoton dari segi desain dan material.

Pemanfaatan biji saga bisa di manfaatkan sebagai alternatif pembuatan perhiasan, selain di manfaatkan bisa menjadikan material untuk perhiasan mewah. Penulis membuat ide dan konsep yang sebagaimananya perancangan ini ialah menambahkan material alam untuk perhiasan. Pengolahan biji saga ini di pilih untuk menjadikan suatu produk sebagai yang dapat berguna dan bernilai jual tinggi.

2. Metode Penelitian

1. Discover



Bagan 14: Discover

(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesori”, 2016)

¹ Sebuah istilah yang diadopsi dari penelitian Asep Sufyan dalam, "Jurnal *Senirupa Dan Desain Indonesia*" tahun vol. 5 no. 1. Mei-Agustus 2013. ISSN 2089 - 918. dalam Penelitian *Tinjauan Proses Jewelry dari Desain ke Produksi*.

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

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

Bagan 15: Sikap Dan Reaksi Discover

(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesori”, 2016)

2. Care

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

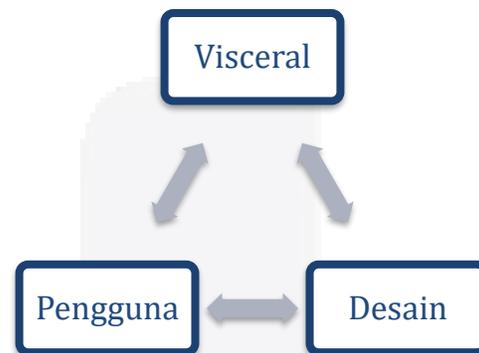
3. Alternate

Mencari alternatif jalan lain atau mempunyai bahan alternatif untuk

rencana yang lain. Produk dari perkembangan kreatifitasnya dituntun untuk melakukan pandangan dan jawaban yang berbeda terhadap sikap dan reaksi konsumen.

4. Re-Discover

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



Bagan 4.3 Re-Discover

(Sumber: Asep Sufyan “Gaya Aksesori”,2016)

Menyamakan sebuah persepsi antara keinginan pribadi dengan apa yang diinginkan oleh konsumen merupakan hal yang memiliki banyak tahapannya. Mendorong seorang desainer mengambil sebuah keputusan dalam karya dan ketidakpuasannya standar produk yang menurutnya cukup laris dipasaran, dan menghasilkan banyak masukan.

3. Landasan Teori

1. Pengertian Biji Saga

Menurut Sutikno 2009, Saga pohon yang bahasa lain nya *Adenantha Pavonina L* yang merupakan tanaman serbaguna, semua bagian tanaman berkhasiat muali dari biji, kayu, kulit batang hingga daunnya. Saga pohon mampu membentuk biji kaya protein serta tidak mementingkan lahan khusus untuk penanaman karena bisa menumbuh di lahan kritis, tidak perlu di pupuk atau perawatan intensif. Selain dari itu, hama dan gulma nya minim sehingga tidak memerlukan pestisida, berupa bersifat ramah lingkungan karena dapat di tanam bersama tumbuhan lainnya. Isi kandungan protein yang terdapat pada biji saga tersebut juga lebih besar bila di bandingkan dengan keledai dan beberapa tanaman komersil.

3. Eksplorasi Material

Menurut Koesoemadinata, 2000 pengertian eksplorasi adalah suatu kegiatan teknis ilmiah untuk mencari tahu suatu area, daerah, atau ruang yang sebelumnya tidak diketahui keberadaan akan isinya. Eksplorasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti:

1. Penjelajah lapangan yang terutama sumber alam disuatu tempat, penyelidikan, dan penjajahan.
2. Kegiatan eksplorasi untuk mencapai suatu peroleh dan situasi yang baru.

Eksplorasi ini digunakan untuk mencapai suatu kepentingan dengan batasan yang telah ditetapkan dengan menggunakan berbagai metode atau

cara yang dipilih untuk menghasilkan pencapaian tersebut.

4. Hasil dan Pembahasan

1. Mind Mapping



Gambar 6.1 Mind Mapping

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2019)

Mind mapping secara di bentuk dengan ide dan konsep yang berupa secara fungsi, bentuk, warna, material, topik, target user, segmentasi pasar, harga, sistem pemasaran, penempatan jual yang sudah di jelaskan di atas.

1. Image Board



Gambar 6.2 Moodboard

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2019)

bahan perak dan di tambahkan nya bahan imitasi mata berlian untuk bernilai mengesankan dan mempercantik produk perhiasan pernikahan pengantin wanita tersebut.

5. Kesimpulan dan Saran

Penulis menyimpulkan berdasarkan pembahasan di atas mengenai perancangan perhiasan tersebut ialah memanfaatkan biji saga dan mengeksplorasi untuk menjadi produk yang mempunyai nilai alam menjadi mempunyai nilai jual yang tinggi. teknik eksplorasi perancangan, terlihat elegan dan mengandung suatu tradisi daerah yang bertema pernikahan elegan tetapi kental dengan tradisinya. Perancangan ini dapat di proses lebih lanjut dari segi hasil eksplorasi untuk menjadi produk perhiasan dan bermanfaat untuk kalangan banyak dan kalangan seperti *designer* yang ingin membuat produk perhiasan bermaterial alam biji saga.

6. Daftar Pustaka

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani.

"Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpas/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

Atamtajani, A. S. M., and D. Yudiarti. "Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1517. 2020.

Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri.

"Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro (Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung.

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020.

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

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

Benih-bogor.litbang.menlhk.go.id
(2012). Pengertian Biji Saga. Balai Penelitian dan Pengembangan Teknologi Perbenihan Tanaman Hutan. Diakses pada 20 November 2019, dari <http://benih-bogor.litbang.menlhk.go.id/index.php/hasilpenelitian/show/79>

Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

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

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

Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1

Hendriyana, H. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual (Philosophy and Theory of Fine and Decorative Arts)*. Yogyakarta :

Penerbit Andi. Isbn: 978-623-01-0228-8.

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

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

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

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

Koesoemadinata, R.P. 2000. *Geologi Eksplorasi*. Bandung : ITB. Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus

Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design 2.2* (2015).

MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke

- Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).
- M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM*. 2017,
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.
- Pambudi, Terbit Setya. 2013. *Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya*. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings
- Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, *Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design* 1.1 (2018).
- Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, *Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia*. *Proceeding Bandung Creative Movement*
- Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017.

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

