

Perancangan Produk *Music Box* Kayu Jati Dengan Ragam Hias Batik Sawat Berbahan Perak

Fatimah Bavadal¹

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional
fatimahbafadal@mhs.itenas.ac.id

Maharani Dian Permanasari²

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional
maharanidp@itenas.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini berfokus pada pengembangan produk kriya berbahan perak dengan teknik produksi pahat. Kegiatan pada perancangan ini membuka peluang diversifikasi produk kriya berbahan perak agar meluas tidak hanya pada kategori produk perhiasan. Pada perancangan ini produk kriya perak didesain dengan tema kebudayaan yang mengambil inspirasi dari motif Batik Sawat untuk diaplikasikan pada ornamen produk *music box* yang memiliki fungsi dekoratif serta nilai kegunaan sebagai tempat penyimpanan perhiasan. Tujuan dari perancangan ini ialah untuk mengembangkan dan mengenalkan produk kriya perak pada konsumen milenial saat ini serta mengeksplorasi keragaman budaya Indonesia melalui Batik Sawat yang bernilai unik dan estetis menjadi produk kriya perak unggulan yang mengacu pada nilai tradisional sehingga dapat membuka peluang pasar baru dan mampu bersaing secara global. Dalam proses perancangan ini digunakan metode *design thinking Ideo* yang mengacu pada segmentasi pasar serta *visual product evaluation* untuk mengetahui respon konsumen terhadap produk yang dirancang. Luaran dari perancangan produk ini ialah *prototype* produk *music box* yang memiliki inovasi dan pengembangan pada ornamen kriya perak dengan nilai kebudayaan, yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi industri kepariwisataan dan ekonomi kreatif di Indonesia saat ini.

Kata Kunci: Music Box, Kriya Perak, Batik Sawat

This design focuses on developing silver-made craft products with chisel production techniques. Activities in this design open up opportunities for diversification of silver-made craft products to expand not only to the jewelry product category. We designed silver craft products with a cultural theme that takes inspiration from Sawat Batik motifs to music box product ornaments with decorative functions that use value as jewelry storage. The purpose of this design is to develop and introduce silver craft products to today's millennial consumers and explore the diversity of Indonesian culture through Sawat Batik, which has unique and aesthetic value into superior silver craft products that refer to traditional values to open new market opportunities and be able to compete globally. In this design process, use the Ideo design thinking method which refers to market segmentation and visual product evaluation to determine consumer response to the designed product. The output of this product design is a prototype music box product that has innovation and development on silver craft ornaments with cultural values to provide benefits for the tourism industry and creative economy in Indonesia today.

Keywords: Music Box, Silver Craft, Sawat Batik

1. PENDAHULUAN

Perak merupakan salah satu material logam murni yang memiliki karakteristik berwarna putih, mengkilap serta lunak yang dapat diproduksi untuk berbagai macam produk. Material logam perak dapat ditemukan pada kerak bumi dalam kondisi murni maupun telah tercampur dengan logam dan mineral lainnya (Falagan, 2017). Perak menjadi bahan baku utama dalam pembuatan sebuah produk kerajinan yang sudah berkembang di Indonesia sejak Kerajaan Mataram Islam bersamaan dengan material emas dan tembaga pada abad ke-16 dan 17. Pada awalnya perak digunakan sebagai material dalam pembuatan perlengkapan rumah tangga dan perhiasan untuk kebutuhan keraton yang terus berkembang hingga saat ini.

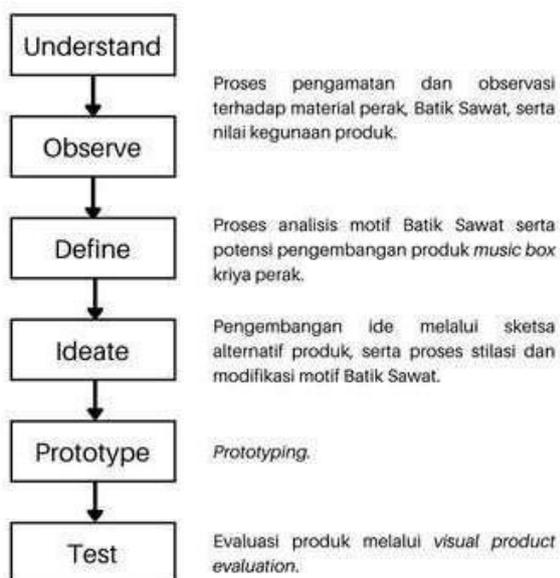
Namun produk kriya perak yang dihasilkan di Indonesia masih tergolong kurang bervariasi karena terpaku pada satu jenis produk yaitu perhiasan, hal ini disebabkan oleh kegiatan industri yang masih berbasis pada kegiatan produksi dengan sistem efektifitas kerja yang cukup padat. Menurut Rufaida dan Indriastuti (2006, 23) permasalahan dalam upaya peningkatan ekspor produk kerajinan dapat dilihat dari segi sumber daya manusia, yang masih tergolong rendah dalam penguasaan di bidang teknologi dan menangkap keinginan konsumen mancanegara. Hal ini mengakibatkan sulitnya untuk menghasilkan produk kriya perak yang bernilai baru dan inovatif. Oleh karena itu, pada era industri saat ini perlu digunakan kreativitas berbasis teknologi untuk menciptakan produk dengan nilai kebaruan dengan tetap mempertimbangkan metode tradisional menggunakan keahlian dan warisan budaya yang dapat memberi nilai seni estetis pada tiap produknya (Fibriliani, 2012). Dalam perancangan ini pemanfaatan teknologi digunakan dalam proses menciptakan motif pada ornamen perak melalui teknik stilasi objek. Gambar stilasi adalah jenis gambar yang menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya (Savitri Anggraeni dan David Magetanapu, 2020).

Motif pada ornamen kriya perak yang digunakan dengan menggunakan tema unsur visual budaya Indonesia yang diambil dari motif Batik. Menurut Hamzuri dalam bukunya yang berjudul *Batik Klasik*, batik merupakan suatu cara untuk menghias kain dengan proses menutupi beberapa bagian kain menggunakan perintang. Dalam proses membatik kain digambar sedemikian rupa hingga menghasilkan suatu motif baru yang bernilai unik dan estetis. Dalam perancangan ini proses membatik tersebut dituangkan dalam pembuatan ornamen perak dengan melukis dan memahat. Motif batik yang digunakan sebagai sumber inspirasi dalam perancangan ini ialah Batik Sawat merupakan hasil karya seni lukis yang diwariskan secara turun menurun di Kota Solo. Menurut Pujianto (2003, 131) Batik bermotif Sawat ialah busana yang melambangkan kebijakan raja, titah yang merupakan keputusan terbaik, keluarganya, Abdi Dalem dan rakyatnya. Bahkan Batik Sawat pada zaman itu hanya boleh digunakan oleh raja. Batik Sawat memiliki ciri khas bentuk sayap pada motif kainnya yang dalam sumber lain dapat diartikan sebagai perlambangan dari senjata Batara Indra atau dikenal dengan nama *Warja*, yang berarti *thathit* (kilat).

Pada penelitian ini ornamen kriya perak dengan nilai unsur visual Batik Sawat yang dirancang ke dalam bentuk produk *music box* dengan menggunakan material struktur kayu jati yang memiliki serat alami dekoratif dan kekuatan bahan sehingga dapat menambah nilai estetis pada produk. Produk *music box* sebagai produk dekorasi yang dirancang digunakan dengan nilai kegunaan lain menjadi tempat penyimpanan perhiasan. Tujuan dari perancangan produk *music box* kriya perak dengan ragam hias motif Batik Sawat ini ialah untuk dapat memperkenalkan dan mengeksplorasi keberagaman budaya Indonesia melalui Batik Sawat yang bernilai unik dan estetis menjadi produk kriya perak unggulan yang mengacu pada nilai tradisional sehingga dapat menarik perhatian pengguna terutama pada konsumen milenial serta dapat membuka peluang pasar baru dan mampu bersaing secara global.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *design thinking Ideo* dan metode *visual product evaluation*. *Design thinking Ideo* merupakan metode yang digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna yang berfokus pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi terbaik (Mootee,2013). Dalam perancangan ini metode *design thinking Ideo* digunakan melalui pendekatan desain dan analisis terhadap pengguna milenial dengan tujuan agar produk yang dirancang dapat diterima oleh pasar saat ini. Berikut merupakan bagan alur metode *design thinking Ideo*.



Bagan 1. Alur metode *design thinking Ideo*.

1. *Understand and observe* merupakan tahap awal dalam metode ini, dimana dilakukan observasi terhadap material perak dan kayu jati, pengamatan beberapa motif Batik Sawat serta pengumpulan data terkait konsumen milenial dan kebutuhan akan produk dekorasi dan tempat penyimpanan perhiasan.
2. *Define*, pada tahap ini penulis merumuskan permasalahan utama yang ditemukan baik dari segi produk kriya perak yang cenderung monoton dan permasalahan yang dialami oleh pengguna dalam menyimpan perhiasan.

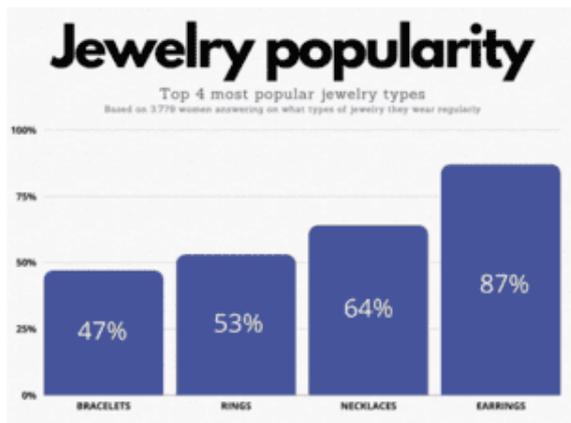
3. *Ideate*, setelah melakukan proses riset dan analisis sintesis pada tahap *define*, selanjutnya adalah melakukan *brainstorming* untuk mengembangkan ide dalam bentuk sketsa alternatif produk.
4. *Prototype*, pada tahap ini telah ditentukan satu desain yang dianggap sebagai solusi optimal yang diimplementasikan dalam sebuah desain atau tampilan produk untuk menciptakan *user experience*
5. *Test*, pada tahap ini dilakukan uji coba dan evaluasi produk melalui *survey* kepada pengguna dengan menggunakan metode *visual product evaluation*. Metode ini dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk *music box* dengan ornamen berbahan perak yang dirancang melalui daya tarik visual motif Batik Sawat. Menurut Schnurr et al (2017) yang telah melakukan penelitian terhadap pengaruh daya tarik visual produk terhadap persepsi kualitas produk konvensional dan non-konvensional, dapat disimpulkan bahwa aspek visual sangat berpengaruh positif terhadap persepsi pengguna. Hasil dari evaluasi pengguna ini bertujuan untuk membantu dalam proses pengembangan produk *music box* kriya perak yang dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Understand and observe*

Melalui pengamatan terhadap material, dapat diketahui bahwa karakteristik perak yang lunak dan cenderung kurang kokoh jika dibentuk menjadi ornamen pada produk melalui teknik pahat, sehingga dalam proses perancangan ornamen pada produk *music box* ini material perak dicampurkan dengan tembaga untuk memperkuat struktur ornamen.

Produk yang dirancang pada penelitian ini memiliki nilai kegunaan sebagai tempat penyimpanan perhiasan dengan jenis tertentu. Berikut merupakan *survey* data peminat jenis perhiasan yang didapat melalui studi literatur.



Gambar 1. Data peminat perhiasan berdasarkan jenisnya. (Sumber: Classy Women Collection)

Berdasarkan survey data peminat jenis perhiasan kepada 3.779 wanita yang dilakukan oleh *Classy Women Collection* dapat diketahui bahwa jenis perhiasan yang diminati khususnya oleh konsumen milenial saat ini yaitu jenis anting-anting dan kalung. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis merumuskan nilai kegunaan produk *music box* yang dirancang dengan spesifikasi sebagai tempat penyimpanan perhiasan jenis anting-anting dan kalung.

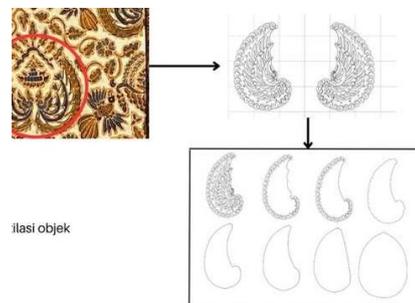
3.2. Define

Jika melihat pada hasil pengamatan terhadap data survey peminat jenis perhiasan maka penulis merumuskan nilai kegunaan produk *music box* yang dirancang dengan spesifikasi sebagai tempat penyimpanan perhiasan jenis anting-anting dan kalung.

Dalam perancangan ini produk kriya perak diproduksi dengan menggunakan teknik pahat pada material perak dengan bahan dasar logam tembaga untuk menghasilkan tekstur 3 dimensi pada motif ornamen. Motif yang terinspirasi dari Batik Sawat tersebut dibuat dengan teknologi digital menggunakan teknik stilasi produk sebagai solusi dari permasalahan produk kriya perak yang cenderung monoton saat ini.

Teknik stilasi merupakan teknik penyederhanaan objek gambar melalui teknik *tracing*. Pada penelitian ini, motif Batik Sawat dirancang dengan menggunakan teknik stilasi tanpa menghilangkan karakteristik utama motif yaitu bentuk sayap berhadapan. Dalam

prosesnya penulis melakukan penyederhanaan bentuk motif serta modifikasi menggunakan *isen-isen* batik. Berikut merupakan proses stilasi motif Batik Sawat.



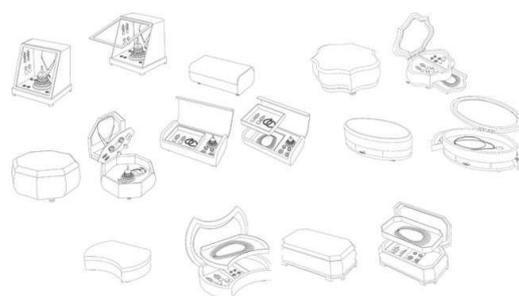
Gambar 2. Proses stilasi objek.



Gambar 3. Alternatif motif Batik Sawat.

3.3. Ideate

Pada tahap ini dihasilkan beberapa alternatif desain produk beserta konfigurasi. Berikut merupakan sketsa alternatif desain produk *music box*.



Gambar 4. Sketsa alternatif produk.

Melalui proses pengembangan desain dari beberapa sketsa alternatif produk, dibuat 1 desain akhir produk *music box* dengan ornamen kriya perak yang menggunakan ragam hias Batik Sawat dan *isen-isen* batik seperti *cecek-cecek*, *cacah gori*, *ukel*, dan *gelaran*. Berikut merupakan hasil desain yang diperoleh.



Gambar 5. Final desain produk music box dengan ragam hias Batik Sawat.

3.4. Prototype



Gambar 6. Proses produksi pahat logam tembaga. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



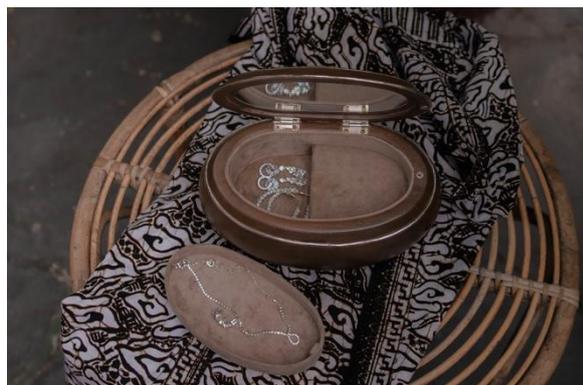
Gambar 7. Proses penyepuhan perak. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses penyepuhan perak dengan menggunakan senyawa kimia perak dan *potassium* dengan metode fisika yang disambungkan pada *power* listrik.



Gambar 8. Proses produksi struktur kayu jati dengan teknik pahat. (Sumber: Dokumentasi pribadi)





Gambar 9. Prototype produk *music box*.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Desain akhir dari produk *music box* yang dirancang dengan material utama perak sebagai ornamen dengan ragam hias Batik Sawat serta penggunaan material kayu jati sebagai struktur utama produk. Penggunaan kayu jati dalam perancangan ini juga ditujukan untuk mengeksplorasi serat kayu agar menghasilkan kesan klasik dan modern pada produk.

3.5. Test

Pada tahap test digunakan metode *visual product evaluation* yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap desain produk yang dirancang serta evaluasi bagi penulis dalam proses pengembangan produk *music box* kriya perak dengan ragam hias Batik Sawat ini. Berikut merupakan data hasil *visual product evaluation* yang dilakukan melalui *survey* terhadap 20 responden.

Tabel 1. Data hasil *visual product evaluation*.

No.	Aspek yang dinilai	%	Keterangan
1.	Penggunaan material logam perak dan struktur kayu jati	95%	Sangat baik
2.	Visualisasi motif Batik Sawat pada produk	100%	Sangat baik

3.	Desain produk <i>music box</i>	95%	Sangat baik
4.	Nilai guna dan kualitas produk	100%	Sangat baik

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Produk *music box* kriya perak dengan ragam hias Batik Sawat merupakan produk inovasi dengan fokus utama pada material logam perak dan campuran tembaga. Produk *music box* ini dirancang sebagai produk dekoratif yang memiliki nilai guna untuk tempat penyimpanan perhiasan jenis anting-anting dan kalung.

Produk yang dirancang pada penelitian ini memiliki keunggulan dalam aspek visual yang mengangkat tema budaya Indonesia dalam bentuk ornamen perak dari motif Batik Sawat. Dalam proses penciptaan motif digunakan teknik stilasi objek dengan teknologi digital hingga dapat menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan, hingga pengembangan pada produk kriya perak dapat lebih bervariasi. Desain pada produk *music box* yang dirancang memiliki karakteristik desain simpel dan modern yang ditujukan untuk menarik dan dapat diterima oleh konsumen milenial. Melalui perancangan ini penulis dapat menghasilkan desain produk inovasi dengan menggunakan nilai tradisional dalam bentuk motif Batik Sawat guna memperkenalkan dan membuka peluang pasar baru, sehingga produk dengan nilai budaya Indonesia dapat mempengaruhi industri kreatif dan kepariwisataan serta mampu bersaing secara global.

Pada perancangan produk dengan unsur nilai budaya yang menggunakan teknik stilasi, sebaiknya objek baru yang dirancang tetap memiliki karakteristik utama seperti objek asli. Hal ini ditujukan agar nilai-nilai kebudayaan pada objek yang dirancang tidak hilang dan mampu dikenali.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra dan pihak yang telah berpartisipasi dan membantu dalam proses penelitian perancangan produk *music box* berbahan perak dengan ragam hias Batik Sawat ini. Dengan hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Maharani Dian Permanasari, S.Ds., M.Ds., M.Phil., Ph.D. selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Dra. Saftiyarningsih Ken Atik, M.Ds. selaku konsultan dalam proses penciptaan motif batik.
3. Ibu Yeni selaku manager HS Silver yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
4. Bapak Medi dan Bapak Sueb yang telah membantu penulis dalam proses produksi *prototype* produk *music box* kayu jati dengan ragam hias Batik Sawat berbahan perak.

6. DAFTAR PUSTAKA

(Amaris Trixie, 2020; Falagán dkk., 2017; Fibriliani S, 2012; Fitri Naris Wati dkk., 2023; Hamzuri, 1981; Lewrick dkk., 2018; Mootee, 2013; Pujianto, 2003; Rizqa Amini, 2017; Rufaida & Indriastuti, 2016; Saputra & Kania, 2022; Savitri Anggraeni & David Magetanapuung, 2020; Schnurr dkk., 2016; Waskito & Putra, 2019) Amaris Trixie, A. (2020). FILOSOFI MOTIF BATIK SEBAGAI IDENTITAS BANGSA INDONESIA. *FOLIO Journal of fashion design & business*, 1(1).
<https://journal.uc.ac.id/index.php/FOLIO/article/view/1380>
 Anggraini Saputri, L., & Yuwono, H. (2022). IMPROVE CREATIVITY OF EARLY CHILDREN AGE WITH ART ACTIVITIES. *Early Childhood Research journal*, 5(1), 42–56.
 Falagán, C., Grail, B. M., & Johnson, D. B. (2017). New approaches for extracting and recovering metals from mine tailings. *Minerals Engineering*, 106, 71–

78.

<https://doi.org/10.1016/j.mineng.2016.10.008>

Fibriliani S, S. (2012, April). Membedah Potensi Industri Perak di Indonesia. *Warta Ekspor Kementerian Perdagangan Republik Indonesia*. http://djpen.kemendag.go.id/app_frontend/admin/docs/publication/7581360218691.pdf

Fitri Naris Wati, F. N. W., Rizqia Laili, I., Maharani, A., Anjari, T., & Dwi Budi Astuti, W. (2023). PENGARUH HARGA DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN PADA KERAJINAN PERAK KOTAGEDE. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL DAN CALL PAPER STIE WIDYA WIWAHA*, 1, 372–388.

Hamzuri. (1981). *Batik Klasik (Classical Batik)* (1985 ed.). Djembatan.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. John Wiley & Sons.

Mootee, I. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School* (illustrated ed.). John Wiley & Sons.

Pujianto. (2003). Mitologi Jawa Dalam Motif Batik Unsur Alam. *Jurnal Bahasa & Seni*, 31(1).

Rizqa Amini, G. (2017). PENCIPTAAN MOTIF BATIK SAWAT MANDALIKA PADA BUSANA PESTA COCKTAIL SEBAGAI BENTUK PENGENALAN TRADISI BAUNYALE. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.

Rufaida, E. Y., & Indriastuti, S. (2016). Pembuatan Kerajinan Perak Menggunakan Logam Campuran Tembaga dengan Teknik Kombinasi Manual dan Masinal. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 23(1), Article 1.

<https://doi.org/10.22322/dkb.v23i1.988>
 Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk

User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(1), 1174–1178. <https://doi.org/10.35313/irwns.v13i01.4210>

Savitri Anggraeni, N., & David Magetanapuang, J. (2020). EKSPLOKASI BENTUK FLORAL DALAM PENGEMBANGAN USAHA KECIL MENENGAH PRODUK SCARF HELINAR. *Jurnal IKRAITH-EKONOMIKA*, 2(3), 82–93.

Schnurr, B., Brunner-Sperdin, A., & Stokburger-Sauer, N. (2016). The effect of context attractiveness on product attractiveness and product quality: The moderating role of product familiarity. *Marketing Letters*, 28(2), 241–253.

<https://doi.org/10.1007/s11002-016-9404-3>

Waskito, M. A., & Putra, E. S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia.*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.5>