

PENGEMBANGAN RANCANGAN AKSESORIS MATERIAL AKAR BAHAR UNTUK MENGENAL BUDAYA INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ERGONOMI

Samiaji Sunan Kirono¹⁾

¹⁾Universitas Telkom

Email: dataaji09@gmail.com

Abstract

Bahar roots are believed to be a powerful protective talisman against magic, especially among coastal communities. This belief is accompanied by stories, uses, and functions that are consistent across various regions such as Maluku, Bali, Bangka Belitung, Aceh, Pulau Balai, etc. Interestingly, across the archipelago, there is a common belief that Bahar roots were used by Prophet Solomon to bind and imprison jinn punished for their wrongdoing. The issue is that the variety of forms of Bahar roots shows that the market for these accessories is predominantly male and coastal community members. Not many, especially urban dwellers, desire these accessories, even though they have significant health benefits and unique cultural characteristics in terms of shape and the stories behind them. Therefore, the researcher raises this case study to cultivate the accessory culture and introduce it to the public in a more friendly form that can be used by women. In this case study, the researcher employs semiotic research methods with an ergonomic approach from the perspective of comfort, unique visual appearance, and material value, which is believed to protect against harm. The aim of developing Bahar root material is to innovate while simultaneously introducing the culture of the archipelago through a unique product that can be used by anyone and enhance the value of Indonesian cultural products.

Article History

Submitted: 4 Juli 2024

Accepted: 9 Juli 2024

Published: 10 Juli 2024

Key Words

Bahar Root,
Accessories, Culture

Abstrak

Akar bahar adalah salah satu benda yang dipercaya sebagai jimat pelindung yang besar terhadap magic terutama masyarakat yang tinggal di pesisir pantai. Kepercayaan tersebut memiliki cerita, kegunaan dan fungsi yang sama disetiap daerah diantaranya seperti Maluku, Bali, Bangka Belitung, Aceh, pulau balai dll. Unik nya di belahan nusantara memiliki kesamaan pada kepercayaan yang serupa yaitu konon, akar bahar merupakan cabuk yang dipakai oleh Nabi Sulaiman untuk mengikat dan membelenggu jin yang dihukum karena berbuat kejahatan. Permasalahannya adalah dalam bentuk varina dari akar bahar menunjukkan pengguna dari pasar penjualan hanyalah laki laki serta masyarakat pesisir pantai Tidak banyak terutama orang perkotaan menginginkan assesoris tersebut padahal memiliki khasiat yang sangat baik untuk tubuh serta memiliki ciri kahas budaya yang unik dalam segi bentuk serta cerita didalamnya. Maka dari itu peneliti mengangkat studi khusus ini dengan tujuan untuk membudidayakan budaya accesoris serta mengenalkan kepada masyarakat dalam bentuk farina yang lebih ramah dan bisa digunakan oleh perempuan. Dalam studi khusus ini perancang memilih metode penelitian semiotika dengan pendekatan ergonomi dari segi kenyamanan, visual dari tampilan yang unik, dan material sebagai nilai lebih yang dipercaya untuk melindungi diri dari marabahaya. Tujuan dari pengembangan material akar bahar untuk memberikan inofasi sekaligus mengenal kebudayaan nusantara dalam suatu produk yang unik dan bisa digunakan di kalangan manapun serta bisa meningkatkan nilai produk budaya Indonesia.

Sejarah Artikel

Submitted: 4 Juli 2024

Accepted: 9 Juli 2024

Published: 10 Juli 2024

Kata Kunci

Akar Bahar, Aksesoris,
Budaya

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya yang sangat kaya dan unik. Terdiri dari 17.508 pulau, Indonesia memiliki berbagai kebudayaan dan kepercayaan yang tersebar di setiap wilayahnya. Salah satu elemen budaya yang menarik adalah benda pusaka, yang dipercaya oleh masyarakat sebagai jimat pelindung dari segala marabahaya.

Benda pusaka di Indonesia seringkali memiliki cerita unik dan nilai historis yang tinggi. Akar bahar adalah salah satu benda pusaka yang dipercaya sebagai jimat pelindung dari magic, terutama bagi masyarakat pesisir pantai. Kepercayaan ini memiliki cerita dan fungsi yang serupa di berbagai daerah seperti Maluku, Bali, Bangka Belitung, Aceh, dan pulau Balai. Konon, akar bahar digunakan oleh Nabi Sulaiman untuk mengikat dan membelenggu jin yang berbuat kejahatan.

Penelitian ini menggunakan metode semiotika dengan pendekatan ergonomi untuk mengembangkan aksesoris akar bahar yang lebih ramah dan dapat digunakan oleh perempuan. Aspek kenyamanan, visual tampilan yang unik, dan material yang dipercaya untuk melindungi diri dari marabahaya menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Penelitian menunjukkan bahwa akar bahar, yang biasanya digunakan sebagai gelang, cincin, dan tongkat, memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi aksesoris yang lebih inklusif bagi perempuan. Desain yang lebih ergonomis dan estetis dapat meningkatkan daya tarik aksesoris ini, tanpa menghilangkan nilai budaya dan kepercayaan yang melekat padanya.

Aksesoris akar bahar memiliki nilai budaya dan fungsi perlindungan yang tinggi. Dengan pendekatan yang tepat, aksesoris ini dapat diperkenalkan kepada masyarakat yang lebih luas, termasuk perempuan dan orang-orang di perkotaan. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus memperkenalkan inovasi dalam bentuk aksesoris yang lebih modern dan ramah bagi semua kalangan.

Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dari hasil penelitian pada latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- Akar bahar tidak diminati oleh masyarakat perkotaan dikarenakan bentuk dari tampilan menyerupai akar yang dililit.
- Akar bahar memiliki fungsi secara tradisi budaya namun diabaikan atau tidak diketahui sebagian orang.
- Akar bahar tidak dikhususkan oleh wanita dikarenakan tampilan dan permukaan dari akar bahar sulit diterima.

Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi rumusan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana cara merancang desain aksesoris yang ramah dari material akar bahar?
- Bagaimana mengenalkan nilai tradisi budaya dari akar bahar ke pada masyarakat perkotaan agar diminati ?
- Bagaimana cara merancang desain yang diminati oleh kalangan wanita dari material akar bahar?

Batasan Masalah

Supaya penelitian dapat memperbaiki permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang dengan sempurna dan mendalam, maka permasalahan pada penelitian yang diangkat perlu dibatasi sebagai berikut :

- Studi analisis dilakukan berdasarkan penapsiran sumber data dari media berita maupun berita spiritualitas.

- b. Penelitian ini hanya sebatas solusi untuk pengembangan material serta cara penelolahan akar bahar agar dapat digunakan serta memiliki tampilan yang baik dari sebelumnya.

KAJIAN LITERATUR

1. Definisi Fenomena

Fenomena merujuk pada tampilan objek atau peristiwa yang muncul dalam persepsi seseorang, baik sebagai hasil rekaan maupun kenyataan. Menurut Moustakas (1994:26), fenomena adalah segala sesuatu yang muncul dalam kesadaran kita. Dalam pandangan Huesserl, fenomena adalah realitas yang tampak jelas, tanpa ada penghalang antara manusia dan realitas tersebut. Fenomena merupakan realitas yang menampakkan dirinya kepada manusia, di mana manusia terlibat dengan kesadarannya, dan kesadaran selalu mengarah pada sesuatu (realitas) (Bertens, 1981:201)

2. Definisi Budaya

Kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta "buddhayah," bentuk jamak dari "buddhi" yang berarti budi atau akal. Dalam bahasa Inggris, budaya dikenal dengan istilah "culture." Berdasarkan pengertian tersebut, budaya mengacu pada cara hidup sekelompok manusia yang berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Taylor, seorang ahli antropologi, mendefinisikan kebudayaan dalam bukunya "Primitive Culture" sebagai keseluruhan kompleks yang mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Ranjabar, 2006).

3. Definisi Visual

Irfana Thahirah Putri (2018:14-34) menjelaskan bahwa komposisi unsur rupa melalui media dua dimensi dan tiga dimensi memiliki perbedaan dalam cara pemikiran. Seseorang dapat memvisualisasikan cara berpikir melalui bentuk keseluruhan, kedalaman, aliran ruang, gabungan massa, dan bahan material alam yang berbeda. Visualisasi dapat membatasi daya imajinasi seseorang dengan cara pandangan terhadap bentuk. Komposisi dua dimensi diterapkan melalui media yang memiliki panjang dan lebar, berupa bidang tanpa kedalaman. Obyek komposisi bisa berupa bentuk dua dimensi atau tiga dimensi.

4. Definisi Ergonomi

Menurut Wignjosoebroto (2003) dalam bukunya "Human Factors Engineering" atau "Human Engineering," ergonomi berasal dari kata Yunani "ergo" yang berarti kerja dan "nomos" yang berarti hukum. Jika digabungkan, ergonomi merujuk pada disiplin ilmu yang mempelajari manusia dalam kaitannya dengan pekerjaannya. Istilah ergonomi lebih sering digunakan di negara-negara Amerika dan Eropa Barat.

5. Definisi Material

Menurut Callister & William (2004), material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat dari bahan. Menurut Mulyadi (2000), material adalah bahan baku yang diolah oleh perusahaan industri dan dapat diperoleh dari bahan baku lokal, impor, atau pengolahan yang dilakukan sendiri.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Metode Semiotika dengan melakukan analisa perbandingan secara mendalam dari visual, ergonomi dan material serta hubungannya dengan akar bahar.

a. Pendekatan Penelitian

- ◆ Pendekatan yang dilakukan berdasarkan metode Semeotika, karena penelitian memerlukan data-data dan informasi yang berhubungan antara tanda dan hal-hal yang memiliki kesamaan analogi untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam desain
- ◆ menggunakan materiak akar bahar.



- b. Teknik Pengumpulan Data Dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal hal yang berkaitan dengan akar bahar serta sumber buku ataupun website yang ada kaitannya dengan penelitian.

PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum

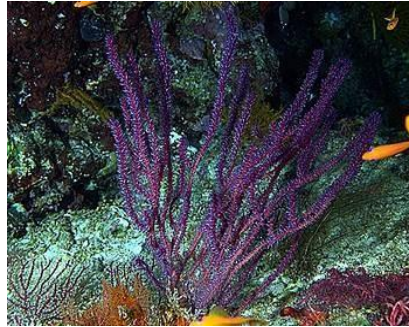
Akar bahar berasal dari gabungan kata "akar" dalam bahasa Indonesia dan "bahar" dalam bahasa Arab yang berarti laut. Oleh karena itu, secara harfiah, "akar bahar" mengacu pada akar dari laut. Di daerah Maluku, terutama di Ambon, istilah "akar" digantikan dengan "ruhu" atau "luhu". Akar bahar yang berwarna hitam disebut sebagai "ruhu mete" atau "luhu mete" atau "ruhu meteng".



Gambar Akar Bahar

a. Asal Usul

Akar bahar adalah hewan laut yang termasuk dalam keluarga Anthozoa, yakni hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Anthozoa merupakan salah satu jenis hewan laut yang bentuknya mirip tumbuhan dan hidup di dasar laut. Sebagai bagian dari keluarga Anthozoa, akar bahar dikenal dengan nama ilmiah *Euplexaura* sp dan termasuk dalam klasifikasi Octocorallia. Akar bahar banyak ditemukan di kawasan laut Afrika Timur hingga ke laut Indo-Pasifik



Gambar Anthozoa

b. Kepercayaan

Akar bahar memiliki nilai kepercayaan yang tinggi terhadap aspek magis, terutama di kalangan masyarakat pesisir. Kepercayaan ini memiliki cerita, kegunaan, dan fungsi yang serupa di berbagai daerah seperti Maluku, Bali, Bangka Belitung, Aceh, Pulau Balai, dan lainnya. Masyarakat Nusantara lebih menitikberatkan manfaat dan khasiat akar bahar dari sisi spiritual. Bagi para praktisi spiritual dan kerohanian, akar bahar yang dijadikan gelang, cincin, kalung, dan hiasan lainnya diyakini memiliki banyak manfaat. Ada beragam cerita mistis atau mitos yang menjadi dasar ketertarikan masyarakat untuk menggunakan akar bahar dalam aksesoris dan perhiasan mereka, salah satunya adalah cerita tentang Nabi Sulaiman.



Gambar Cambuk

c. Jenis dan Fungsi Akar Bahar dalam Spiritualitas

Secara umum, terdapat dua jenis gelang akar bahar, yaitu gelang akar bahar putih dan hitam. Namun, dalam perkembangannya, akar bahar juga ditemukan dalam warna merah dan hijau.

d. Manfaat dan Khasiat Akar Bahar Untuk Kesehatan

Akar bahar telah lama digunakan sebagai obat herbal yang berasal dari dasar laut. Sebagai bagian dari Anthozoa, akar bahar dikenal sebagai hewan laut yang tumbuh di dasar laut dan terkenal sebagai obat penambah stamina sejak dulu. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa akar bahar memiliki manfaat yang sangat efektif dalam mengatasi berbagai penyakit dan gangguan tubuh lainnya. Penggunaannya tidak terbatas dan dapat

digunakan oleh semua kalangan, termasuk remaja yang memiliki gangguan kesehatan, karena kandungan dalam akar bahar sangat membantu dalam usia tersebut.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap lanjutan dari landasan teori yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Bab ini membahas analisis dalam perancangan yang ditinjau melalui aspek desain, yaitu visual, ergonomi, dan material. Pada tahap ini, data diolah berdasarkan sumber dari landasan teori maupun data penelitian. Sebuah perancangan membutuhkan alur pembobotan dalam aspek desain yang akan menjadi acuan serta batasan dalam menentukan konsep desain. Parameter desain diperlukan untuk mengidentifikasi aspek visual, ergonomi, dan material, yang kemudian dapat dijelaskan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel Analisis Data

Parameter Desain Premier	Uraian	Tujuan
Visual	Aspek ini digunakan untuk menganalisis wujud karya seni rupa atau produk yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan.	Dari hasil analisis aspek visual, diharapkan aksesoris yang dihasilkan akan menarik dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan.
Ergonomi	Aspek ini digunakan untuk Analisa kenyamanan dari peroduk.	Dari hasil analisis aspek ergonomi, diharapkan aksesoris yang terbuat dari material akar bahar akan memberikan kenyamanan bagi penggunaanya.
Material	Aspek ini merupakan tolok ukur dalam pemilihan material berdasarkan kekuatan, struktur, ketahanan terhadap beban, massa jenis, dan keawetan. Kualitas material akan mempengaruhi kualitas produk.	Dari hasil analisis aspek material, diharapkan akan diperoleh material yang tepat untuk aksesoris, yang dapat melestarikan nilai budaya yang ada pada akar bahar.

Berdasarkan tabel analisis komparasi visual, ergonomi dan material diatas terlihat kelebihan dan kekurangan dari masing – masing penerapan visual pada gelang maupun cincin menggunakan material akar bahar. Dari tampilan visual perlu memiliki keunikan dan ciri khas yang ditonjolkan oleh akar bahar dengan bantuk yang menyerupai gelang modern yang memiliki ukuran yang tipis. Dari ergonomi perlu mengukur ukuran yang sesuai untuk tangan asia dari pria sampai ke wanita dengan umur yang sudah ditentukan yaitu dari target umur 18

sd 55 sebagai patokan dalam ukuran tangan dewasa. Sedangkan untuk material perlu adanya pengolahan yang khusus untuk merapikan atau membentuk akar bahar agar terlihat sempurna.

3. Analisis S.W.O.T

Dalam konteks hipotesis desain, analisis S.W.O.T diterapkan untuk mendukung tujuan penerapan 3D modeling menggunakan virtual reality di perusahaan. Berikut adalah hasil analisis S.W.O.T :

Teknis Analisis	Ergonomi dan Antropometri Manusia	Visual	Material
Strength	Tampilan visual menyesuaikan ukuran tangan asia.	Memiliki tampilan yang lebih ramah and lebih baik dari sebelumnya.	Material yang dikelolah memiliki sihat yang seperti kayu sehingga mudah dikelolah.
Weakness	Pada tampilan sebelumnya memiliki ukuran yang tidak beraturan perlu memperbaiki ukuran lingkaran agar sempurna	Tampilan seperti akar yang dililit yang perlu diubah lebih ramah dari segi tampilan	Material yang tidak tahan dengan suhu panas mengakibatkan mudah menguai
Opportunity	Dengan ergonomi mudah dapat disesuaikan dengan produk kompetitor lainnya sehingga tidak perlu mencari ukuran yang lebih mendalam dalam mendapatkan kenyamanan.	Tampilan visual yang memiliki sifat pada material akar bahar membuat tampilan semakin menarik dan tidak perlu adanya penambahat warna pada sifatnya.	Material yang mudah di kelolah hanya memerlukan peralatan yang mudah didapatkan. Sehingga tidak perlu adanya peralatan khusus seperti pada material besi.
Threat	Sulit diaplikasikan apabila bentuk dari akar bahar terlalu berlukku liku.	Sulitnya mendapatkan visual yang alami ada material akar bahar agar menunjukan sifatnya	Material yang mudah menguai apabila menggunakan ujung pada akar bahar.

Gambar SWOT

4. T.O.R (Term Of Reference)

TOR (Term Of Reference) merupakan kerangka acuan yang digunakan dalam perancangan untuk memastikan pelaksanaan desain yang efektif dan berfungsi dengan baik. Dalam perancangan ini, TOR memiliki beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan:

A. Rekomendasi Desain

Dalam proses pengelolaan bentuk, ukuran, dan material akar bahar, diperlukan rekomendasi desain sebagai berikut untuk mendukung keberhasilan penerapan desain yang diminati oleh berbagai kalangan:

- Perancangan membutuhkan tampilan yang menarik serta ramah saat digunakan.
- Memiliki kenyamanan dalam menggunakannya
- Menggunakan material akar bahar serta mengelolah dangan cara yang rapi.
- Berpotensi untuk semua kalangan.
- Memberikan farina produk menggunakan material akar bahar.

B. Pertimbangan Desain

Berdasarkan hasil analisa aspek desain, maka didapat beberapa pertimbangan desain yang sesuai untuk kebutuhan sebagai berikut :

- Pada tampilan visual dalam penerapan pada sifat material akar bahar perlu adanya paduan bentuk ukuran yang menyerupai gelang pada bisanya namun memiliki ciri khas di sifat material alami nya. Dengan tujuan untuk memperbaiki tampilan lebih menarik dan bisa di gunakan oleh semua kalangan.
- Ergonomi dalam penerapan menggunakan material akar bahar diukur dan disesuaikan dengan pergelangan tangan asia dari ukuran pria maupun wanita serta memiliki kenyamanan pada bentuk sisi dari akar bagar.
- Dari penerapan pengolahan material menggunakan teknik potong, prest, dan finising. Dengan tujuan agar sifat alami permukaan dari material ditonjolkan serta memiliki ciri khas dari sifat materialnya nya.

5. Pengelolaan Produk

Adapun prosen pengolahan produk yang dilakukan agar menghasilkan produk accesoris yang lebih baik sebagai berikut :

- Dalam proses pengolahan akar bahar yang diambil adalah bagian akar dengan dimensi yang besar untuk pembuatan gelang sedangkan ujung akar dimensi kecil digunakan untuk pembuatan cincin.
- Dalam proses pemotongan atau penghalusan, diusahakan membentuk papan kaya yang lurus serta memiliki ukuran lebar max 1,5 cm dan min 0,7cm.
- Selanjutnya proses penguajian menggunakan heat gan untuk membentuk lingkaran pergelangan tangan. Dalam proses ini material ditekuk sampai mambentuk lingkaran. Bisa menggunakan tangan dan alat cetak.
- Terakhir adalah proses finishing dengan cara penghalusan material.

6. Gambaran Produk

Berikut adalah gambaran visual tampilan produk menggunakan material akar bahar dengan pendekatan ergonomi dan visual sebagai berikut :



Gambar Gambar Visual Produk

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di bab sebelumnya mengenai pemanfaatan nilai budaya nusantara terhadap material akar bahar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya inofasi material Akar Bahar dapat memberikan sensasi maupun khasiat dari manfaat material tersebut. Tujuan dari pengembangan material akar bahar untuk memberikan inofasi sekaligus mengenal kebudayaan nusantara dalam suatu produk yang unik dan bisa digunakan di kalangan manapun serta bisa meningkatkan nilai produk budaya Indonesia.

SARAN

Dalam proses menganalisis mengenai mengenai pemanfaatan nilai budaya nusantara terhadap material akar bahar, penulis berharap adanya fenomena ini bisa membawa produk yang bernilai budaya indonesia semakin dilirik oleh masyarakat indonesia sendiri dan tidak kalah menariknya dalam khasiat yang di kadung dalam materiak akar bahar.

Oleh karena itu penulis menyarankan bagi mengembang berikutnya untuk melanjutkan desain produk lebih baik lagi dengan cara pemaparan yang sudah dijelaskan dari bab sebelumnya. Dengan adanya inofasi terus menerus maka budaya Indonesia terutama pada produk semakin dikenal dan dipergunakan dengan rasa banga memiliki produk budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2006. Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bartono dan Ruffino. 2010. Tata Boga Industri. Yogyakarta: Andi.
- Bertens, K. 1981. Filsafat Barat dalam Abad XX. Jakarta: Gramedia.
- Callister Jr, W.D. 2004. Material Science and Engineering: An Introduction. New York: John Wiley&Sons.
- Hilberseimer, L. 1964. Contemporary Architecture: Its Roots and Trends. Chicago: Chicago, P. Theobald.
- Holt, Claire. 1967. Art In Indonesia: Continuities And Change. Ithaca, New York: Ornell University Press.
- Irfana Thahirah Putri. 2018. Perancangan Drinking Fountain dalam Perspektif Visual, Bandung : Tugas Akhir
- Moustakas, Clark. 1994. Phenomenological Research Methods. New Delhi : Sage Publications.
- Ranjabar, Jacobus 2006. Sistem Sosial Budaya Indonesia. Bogor PT: Ghalia Indonesia.
- Soekanto Soerjono. 2007. Sosiologi suatu pengantar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Tarwaka, Solichul HA, Lilik Sudiajeng. 2004. Kesehatan Kerja dan Produktivitas. Surakarta : UNIBA PRESS.
- Tarwaka, Sholichul, Lilik Sudiajeng, 2004. Ergonomi Untuk Keselamatan. Surakarta : UNIBA PRESS.
- Tarwaka, 2008. Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Surakarta : UNIBA PRESS.
- Tarwaka, 2010. Ergonomi Industri. Surakarta : UNIBA PRESS.
- Wignjosoebroto, Sritomo. 2008. Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu. Jakarta: Guna Widya.
- Wignjosoebroto, Sritomo. 2003. Pengantar Teknik dan Manajemen Industri. Surabaya: Guna Widya.
- Wignjosoebroto, sritomo. 1995. Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu. Edisi 1. Jakarta : PT.Candimas Metropole.
- Wignjosoebroto, sritomo. 1989. Teknik Tata Cara dan Pengukuran Kerja. PT. Guna Widya, Jakarta.