

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

Konsep desain merupakan dasar pemikiran desainer dalam usaha memecahkan masalah desain. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebutkan bahwa konsep adalah gambaran dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal untuk memahami hal-hal lain. Dalam pengertian lain konsep adalah penggambaran ide dari hal-hal atau benda-benda ataupun gejala sosial, yang dinyatakan dalam istilah atau kata. Jadi konsep adalah penjabaran tentang ide, gagasan akal pikiran yang kemudian divisualisasikan berupa gambar. Terkadang sebuah konsep desain hanya bisa direalisasikan dengan berbagai kompromi karena berbagai faktor seperti kendala anggaran, bahan, dan kendala teknis lainnya.

Ide dibalik sebuah desain harus divisualisasikan oleh desainer melalui beberapa sketsa berdasarkan dari data yang telah diperoleh dari berbagai sumber. Penggambaran ide harus jelas dan detail agar lebih mudah dipahami dan mudah diwujudkan dalam proses produksi.

#### **A. Proses Desain**

Proses desain adalah tata pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau terencana. Mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya yang menghasilkan suatu hasil.

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Desain juga digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata. Jadi, proses desain adalah perencanaan yang digunakan untuk membuat langkah-langkah dalam menciptakan suatu desain.

Pada proses desain kursi teras penulis mengembangkan ide dari tari gandrung untuk dijadikan sebuah konsep dalam penciptaan kursi teras. Setelah konsep ditentukan maka beberapa alternatif desain dibuat kemudian dipilih untuk dikembangkan menjadi sebuah produk jadi, terjadi penyesuaian terhadap bentuk agar menjadi kursi teras yang sesuai dengan keinginan.

Suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain. Beberapa metode yang umum digunakan antara lain:

- a. *Explosing* yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
- b. *Redefining* yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan menjadi lebih baik.
- c. *Managing* yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
- d. *Phototyping* yaitu memperbaiki atau memodifikasi desain.
- e. *Trendspotting* yaitu membuat suatu desain berdasarkan trend yang sedang berkembang.

#### B. Kriteria Desain

Mendefinisikan permasalahan desain akan muncul beberapa kriteria yang terkandung dalam mendesain suatu produk sehingga efektifitas suatu solusi dapat terpenuhi sesuai dengan masalah desain mebel yang sedang dihadapi, ada beberapa kriteria yang mendasari sebuah desain yaitu:

##### 1. Fungsi dan tujuan

Fungsi dan tujuan harus terpenuhi sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan standarisasi sehingga konsumen akan terpuaskan.

##### 2. Faedah

Sebuah desain harus menunjukkan faedah, bermanfaat, ekonomis, dan sesuai dengan tujuan penciptaan.

##### 3. Bentuk

Desain harus ada nilai estetikanya tanpa mengesampingkan fungsi dan ergonomi.

#### C. Diagram Proses Desain

Diagram proses menentukan suatu urutan tata cara pekerjaan atau tahap proses desain yang disajikan dalam bentuk gambar. Berikut adalah diagram proses perancangan kursi teras:



Setelah analisa data terpenuhi penulis dapat membuat suatu dasar desain yang kemudian ditetapkan sebagai sebuah desain yang mutlak melalui proses deformasi gestur penari gandrung.

Deformasi adalah perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek. Dalam seni rupa istilah deformasi diartikan sebagai suatu kegiatan pengayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah suatu karya baru yang lebih menarik, gambarnya disebut dengan gambar deformasi atau karya deformasi.

Tujuan deformasi yaitu untuk menciptakan suatu karya yang lebih menarik dari pada objek aslinya. Adapun objek yang digunakan biasanya adalah tentang flora, fauna, dan manusia.

Dari data-data yang telah diperoleh maka penulis memperoleh hasil sebagai berikut:

a. Bentuk

Bentuk kursi pada bagian kaki disesuaikan dengan salah satu gerakan koreo seorang penari gandrung, sedangkan bagian dekoratif mengadopsi dari simbol-simbol yang berada di tata busana dan aksesoris yang digunakan.

- 1) Ada dua kursi teras menyesuaikan dengan bentuk penari gandrung sebagai simbol penari dan memiliki satu meja.



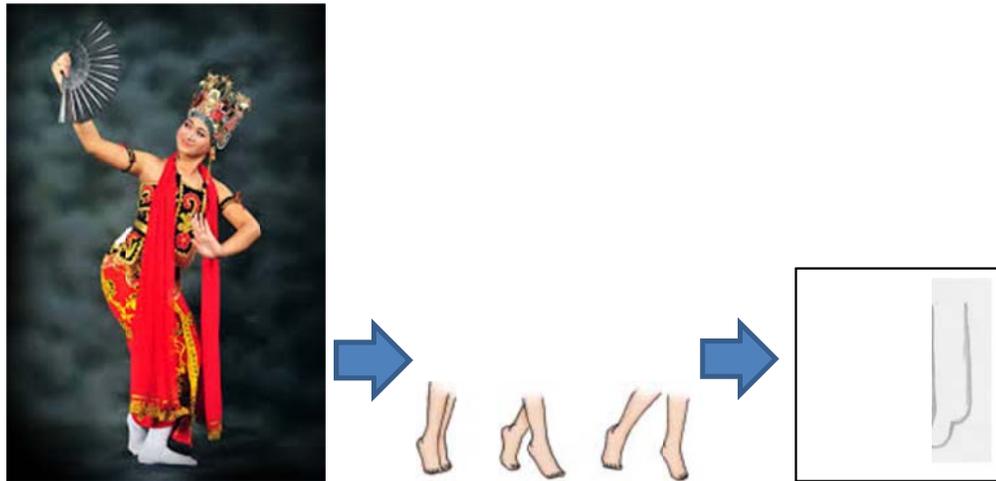
Gambar 27: Deformasi Desain  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

- 2) Bentuk tangan pada kursi dibuat menyerupai gerakan tangan penari yang dilakukan pada adegan *ngrepen* (maju atau ngribing). Tukang Gedhog (orang yang mengatur jalannya menari) mengajak tamu untuk menari bersama penari gandrung. Tamu memberikan amplop berisi uang yang di sebut *buwuh* untuk menyanyikan lagu permintaan tamu. Pada sesi adegan *buwuh*, dalam arti tangan penari berada dibawah untuk menerima *buwuhan* dan tangan tamu berada diatas untuk memberi buwuh, posisi tersebut dilakukan sambil menari dengan gerakan bebas. Dapat diartikan *Buwuh* mewakili bentuk tangan kursi gandrung.



Gambar 28: Transformasi Tangan  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

- 3) Bentuk kaki depan menyesuaikan dengan koreografi gandrung yang disebut “jinjit” yaitu berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan.



Gambar 29: Transformasi Kaki  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

- 4) Kipas sebagai aksesoris dalam menari penulis gunakan sebagai konsep penciptaan meja.



Gambar 30: Transformasi Kipas  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

- 5) Pada sandaran kursi terdapat ukiran yang diambil dari unsur ornamen pengisi pada omprok Gandrung.

(Gambar detail dilampiran)

b. Fungsi

Fungsi adalah hal utama yang harus diperhatikan, seperti pada umumnya fungsi kursi teras yaitu digunakan untuk bersantai atau relaksasi.

c. Dimensi

a. Kursi teras : Rincian sebagai berikut:

Tinggi Dudukan	: 41 cm
Panjang sampai sandaran	: 45 cm
Tinggi sandaran dari lantai	: 91 cm
Panjang tangan samping 1	: 33 cm
Panjang tangan samping 2	: 24,5cm

b. Meja teras : 50x50x41 cm

d. Bahan utama

Bahan baku utama dalam pembuatan produk dipilih bahan kayu, lebih tepatnya kayu jati. Kayu jati merupakan kayu favorit dijadikan produk mebel. Sifat kayu mudah dibentuk dan tahan lama sehingga mempermudah dalam pengolahan kayu dalam proses produksi. Kayu jati sampai saat ini masih diminati semua kalangan masyarakat. Sebagai kayu yang mempunyai kualitas unggul, kayu ini juga sangat mudah didapatkan.

e. Bahan pendukung

Bahan pendukung dapat menambah kekuatan produk dan mendukung keamanan produksi. Bahan pendukung bersifat kuat dan bukan bagian dari bahan utama. Sekrup menjadi bahan penguat agar semua bahan pendukung terpasang dengan baik.

f. Konstruksi

Konstruksi menjamin keselamatan pada saat produk digunakan, selain mempengaruhi kekuatan produk itu sendiri konstruksi juga mempengaruhi penampilan produk. Bahan-bahan pendukung konstruksi harus dipilih dengan baik yaitu ukuran bahan, sifat bahan,

peletakan bahan dan sebagainya, sehingga konstruksi dan penampilan produk dapat maksimal.

g. *Finishing*

*Finishing* merupakan hasil proses akhir suatu produk, oleh karena itu *finishing* dapat dikatakan salah satu unsur desain yang penting sebagai nilai estetis yang menarik. Dalam arti yang lebih sempit keindahan dipakai untuk menunjukkan suatu nilai yang tinggi.

*Finishing* bukan hanya melapisi dan mengkilapkan permukaan kayu, melainkan juga menonjolkan pola serat kayu, serta yang paling penting menjaga kestabilan kayu dari cuaca diluar lingkungannya (Agus Sunaryo, 1997: 13 ).

Nama produk	Kursi Teras Gandrung
Dimensi (cm)	Kursi: 91x55x50 Meja: 50x50x41
Bahan dasar	Kayu jati
Penunjang konstruksi	Paku, lem, dan skrup
Sistem konstruksi dan sambungan	<i>Interlocking join</i>
Sistem <i>Finishing</i>	NC, Teak Natural Jati

Tabel 2: Ketetapan Desain Produk Meja Kursi Teras  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

5. Sketsa desain

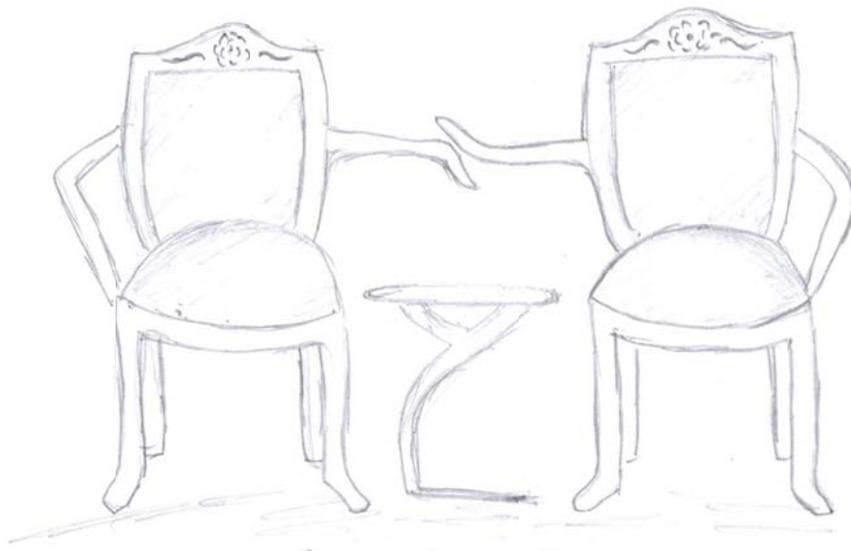
Dari konsep desain akan muncul beberapa sketsa rancangan kasar yang akan menjadi alternatif desain yang selanjutnya akan dipilih kemudian dilakukan pengembangan desain.



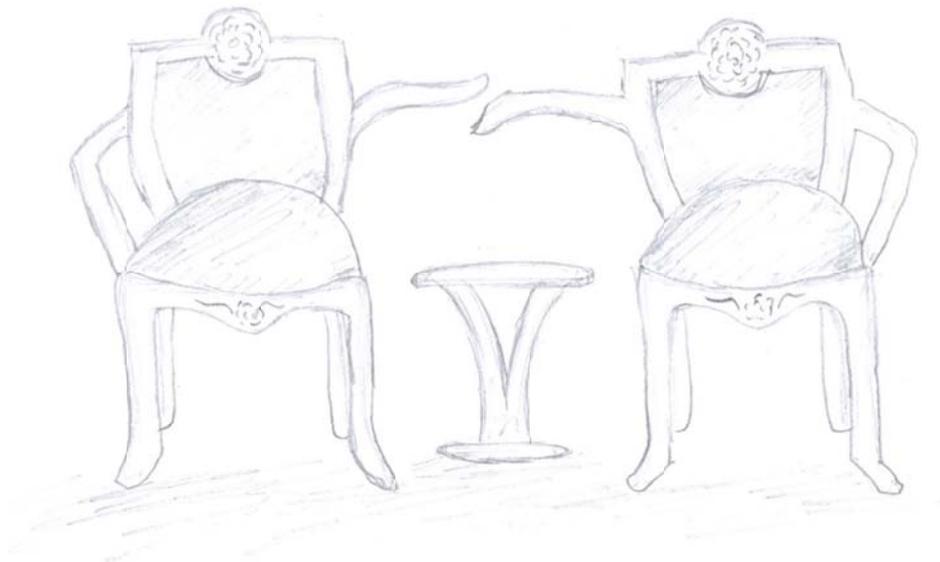
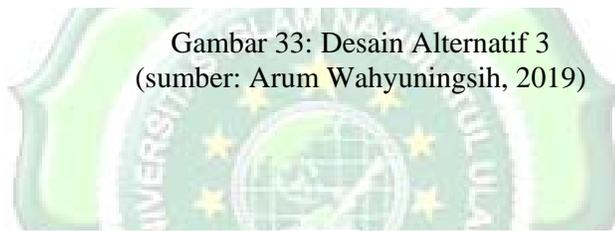
Gambar 31: Desain Alternatif 1  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



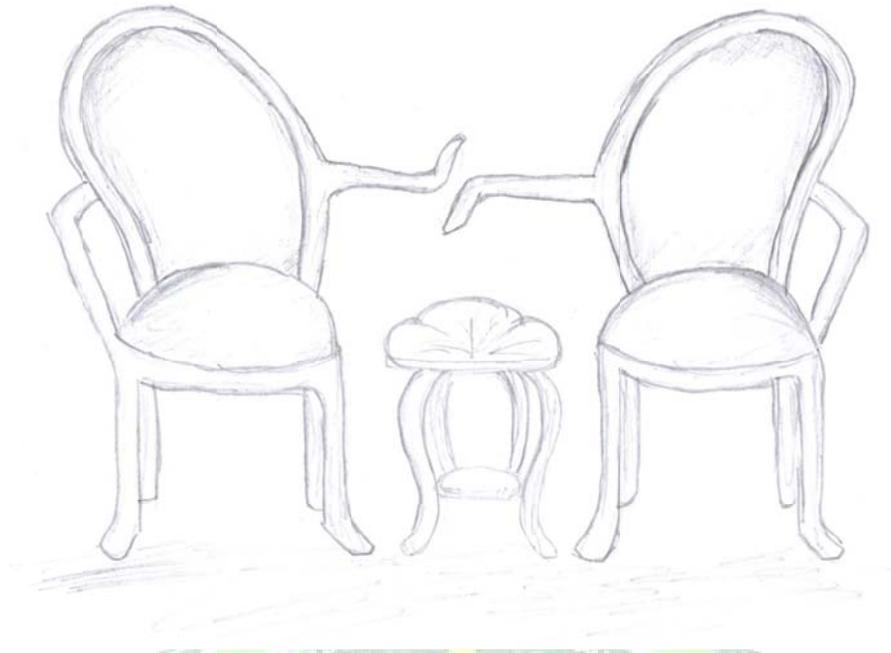
Gambar 32: Desain Alternatif 2  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



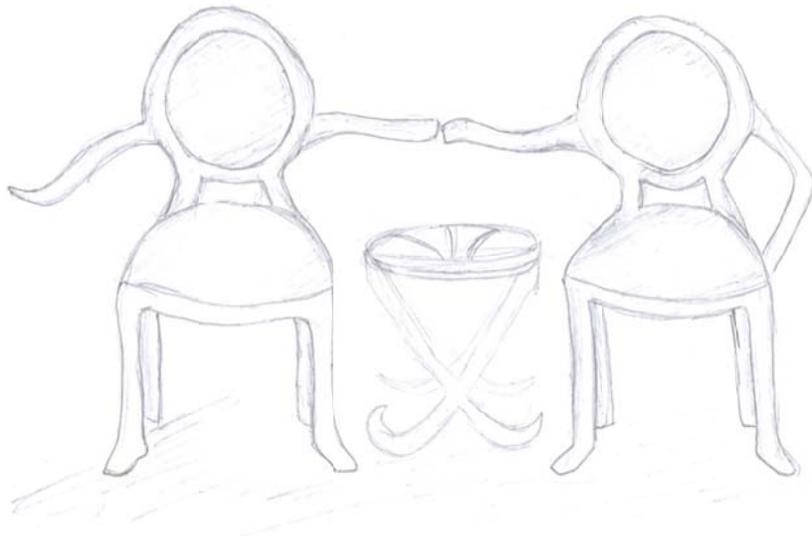
Gambar 33: Desain Alternatif 3  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



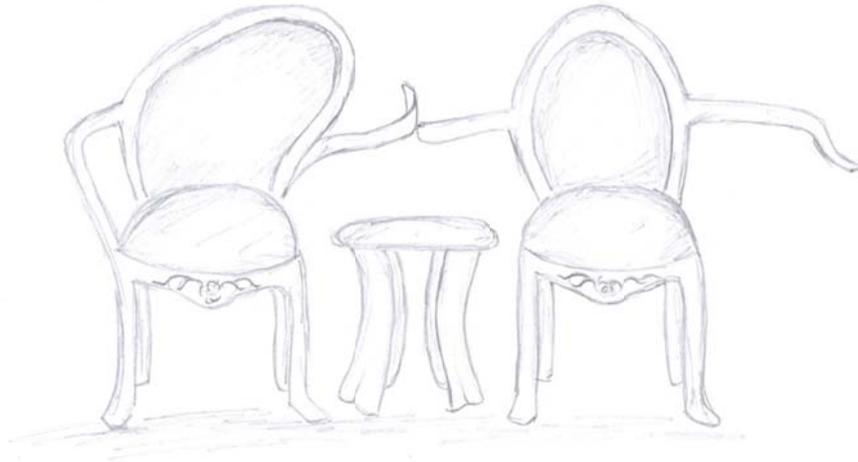
Gambar 34: Desain Alternatif 4  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



Gambar 35: Desain Alternatif 5  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



Gambar 36: Desain Alternatif 6  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)



Gambar 37: Desain Alternatif 7  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

#### 6. Desain Terpilih

Setelah mendapat desain terpilih maka akan dikembangkan agar menjadi sempurna. Hal-hal yang diperhatikan pada saat pengembangan desain yaitu bentuk, komposisi, bahan, ergonomi, bahan, dan lainnya. Dalam pengembangan desain harus sempurna agar tidak ada kendala dalam proses produksi.



Gambar 38: Desain Terpilih  
(sumber: Arum Wahyuningsih, 2019)

## 7. Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja dilakukan setelah desain dikembangkan, gambar kerja akan menentukan ukuran suatu produk dan detail lain yang digunakan untuk merealisasikan kedalam produk.

(Gambar Kerja di Lampiran)

