

BAB IV

KONSEP DESAIN

Desain hadir di tengah masyarakat modern, dimana masyarakat yang menggunakan barang-barang industri, yang berawal dari Revolusi Industri. Desain lahir sebagai upaya kreatif dan inovatif manusia untuk memenuhi tuntutan kebutuhan aktivitasnya. ‘Pemikiran kreatif dan inovatif manusia untuk memecahkan berbagai masalah dipahami sebagai konsep yang terprogram’, (Marizar, 2005: 1). Pemrograman itu dikenal dengan istilah **konsep desain**.

Pemahaman terminologi, “istilah ‘*concept*’ artinya: konsep(si), buram, bagan, rencana, pengertian. Istilah ‘*conception*’ artinya: gambaran, penghamilan, pembuahan. Istilah ‘*conceptual*’ artinya: yang berhubungan dengan konsepsi/pengertian”, dari (Shadilly, 1995).

Secara umum, rencana atau desain dapat dikatakan sebagai jabaran dari konsep desain. Konsep juga sering disebut ‘istilah yang digunakan sebagai acuan’ (*term of reference, TOR*). “Suatu rencana, seharusnya didasari oleh suatu konsep”, (Palgunadi, 2008: 436). Dengan demikian, rencana dan kosep seharusnya merupakan suatu hubungan kausal (sebab akibat).

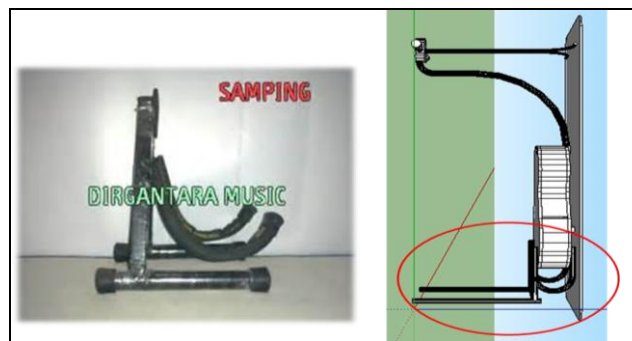
Konsep desain ada berawal dari metodologi desain, terdapat tiga cara berpikir; Metode Kotak Kaca (*Glass Boxes*), Metode Kotak Hitam (*Black Boxes*), dan Metode Pengorganisasian Diri (*Self Organizing System*).

Untuk mendukung metodologi desain, penulis mengacu pada metode Kotak Kaca. “Metode Kotak Kaca adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pemikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional) ... “, penegasan dari (Lubis, 2007: 10).

Penulis berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Penulis melakukan dengan cara menganalisis desain secara sistematis. Seperti telah dibahas, alur metode dari; ‘penelitian/survei → menemukan masalah → menemukan gagasan → menemukan peluang’. Penulis berpikir seperti komputer, tapi bukan sebagai mesin komputer.

PEMAPARAN KONSEP

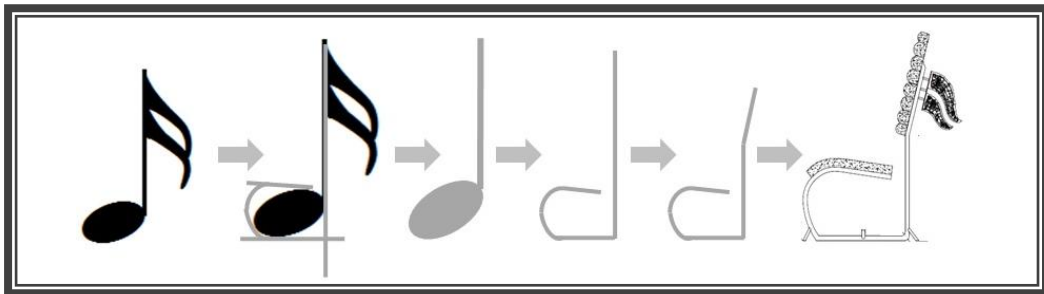
Konsep perencanaan *dining table* berawal dari pengembangan kaidah sebuah meja, badan meja yang umumnya berbentuk kotak kini dikembangkan menjadi ‘bentuk gitar’. Kaki *dining table* dari transformasi bentuk ‘*hanger stand*’ gitar yang sebagai struktur kekuatan meja. Sementara kaki meja bagian depan bersumber dari tangkai gitar yang dibuat ‘melengkung’ dengan material *stainless*. *Top table* yang biasanya berbentuk kotak kini telah diubah.



Gambar 30
Hanger stand sebagai struktur kaki meja
(sumber: dokumentasi penulis)

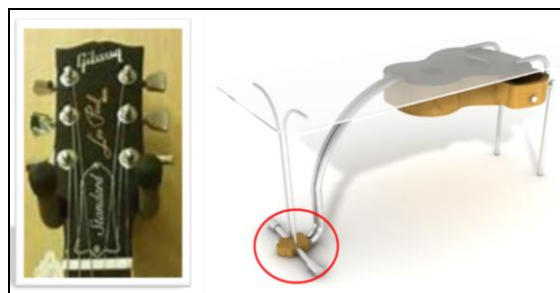
Bentuk badan meja dari gitar tersebut disatukan dengan kaki berbentuk *hanger stand*. Bentuk hanger merupakan transformasi ke dalam kaki meja. Ide penggabungan ini bersumber seolah-olah gitar diletakkan pada *hanger stand*, sehingga meja memiliki ketinggian.

Sementara gambaran perancangan set kursi dari pengembangan kaidah sebuah kursi, dudukan kursi yang dibuat penulis berbeda dengan dudukan kursi pada umumnya. Dudukan kursi atas ide penulis yang ‘terinspirasi dari kepala not’, bentuk khas lengkungan menjadi dudukan serta diberi bahan pengempuk atau jok. Kaki kursi yang biasanya berjumlah empat buah, kini dibuat penulis ‘menyambung antara kaki depan dengan kaki belakang’. Sedangkan sandaran kursi berbentuk bentuk gitar dan juga diberi pengempuk atau berupa jok.



Gambar 31
Transformasi bentuk not semi quaver dan akhirnya menjadi sebuah kursi
(sumber: dokumentasi penulis)

Penulis memutuskan not semi quaver, not sebagai struktur bentuk kursi yang terlihat dari arah samping. Sementara dari arah depan akan nampak seolah-olah bentuk gitar pada ‘lubang resonansi’, berfungsi sebagai sandaran kursi. Adapun awal mula proses transformasi kursi pada gambar 31.

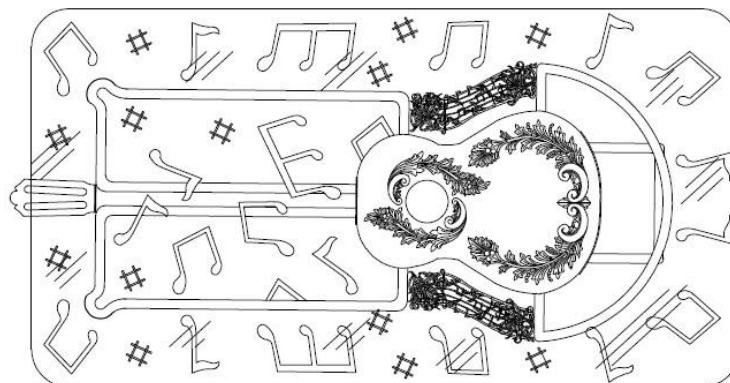


Gambar 32
Leher gitar sebagai struktur tumpuan kaki
(sumber: dokumentasi penulis)

Tabel 14. Analisis Konsep Desain

No	Kategori	Deskripsi Analisis Konsep Desain
1	Analisis Bentuk	Bentuk gitar akustik sebagai sumber inspirasi perancangan <i>dining table</i> yang digunakan sebagai badan meja. Awal mulanya bentuk gitar diubah penulis menjadi badan meja. Badan meja yang telah berbentuk gitar disatukan dengan kaki depan dan belakang.
2	Analisis Fungsi	Fungsi <i>dining table</i> yang dibuat penulis antara lain: fasilitas ketika seseorang meminum kopi, sebagai media berkumpul sesama kerabat, menaruh barang di atasnya, serta memperindah tatanan interior.
3	Analisis Bahan	Penggunaan bahan <i>stainless steel</i> jenis pipa bulat, bahan kayu sonokeling, bahan kayu jati weru, dan bahan kaca untuk <i>top table</i> . Alasan menggunakan bahan tersebut ialah kayu sonokeling berwarna coklat kehitaman akan di <i>finishing</i> NC warna <i>brown</i> . Kayu sonokeling akan disamarkan memakai cat tersebut. Apabila sudah merata dan setelah dibuat <i>inlay</i> dari kayu jati weru, maka warna hitam dan putih akan nampak.
4	Analisis Konstruksi	Keamanan menggunakan konstruksi kategori sekrup dan paku. Penyambungan dilakukan di dalam rangka gitar kemudian ditutup memakai dowel kayu 0,8 cm. Adapun penyambung antara <i>stainless</i> dengan bentuk gitar juga menggunakan sekrup 2,8 cm.

Penggalian gagasan dari gitar akustik, berasal dari pengembangan ide-ide baru. Gagasan kreativitas adalah penyatuan pengetahuan berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide-ide baru dan lebih menarik.



Gambar 33

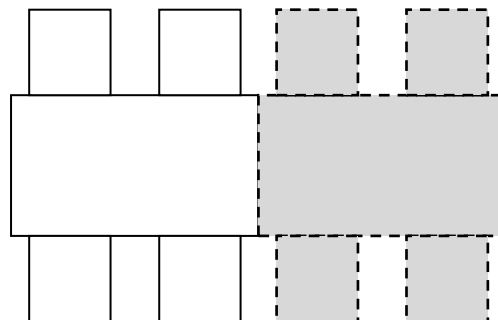
Kronologi pengembangan bentuk kaca (persegi panjang)
(sumber: dokumentasi penulis)

PENJELASAN GAMBAR 34

Kaca sebagai *top table* produk *dining table*. Peran kaca guna menaruh benda. Ketebalan kaca 8 mm, dipilih karena lebih kokoh menopang benda di atas daripada kaca tebal 6 mm. Adanya kaca menjadikan ruang bagian bawah kaca terlihat karena sifat transparan.

Bentuk yang telah diputuskan yaitu persegi panjang. Bentuk ini mengarah pada arah panjangnya serta menyempit pada arah lebarnya. Persegi panjang termasuk suatu bidang. Persegi panjang dianggap lebih memiliki arah daripada bujur sangkar. Hal ini untuk meraih perhatian seseorang yang melihat produk *dining table*.

Meja berbentuk persegi panjang biasanya dibuat untuk kapasitas dua orang berhadapan. Keuntungan meja tipe persegi panjang adalah memungkinkan dibuat sambungan/ditambahkan di bagian sisi memanjang. Berikut contohnya:



Gambar 34
Dining table persegi panjang dan kemungkinan
 penambahan meja
 (sumber: dokumentasi penulis)

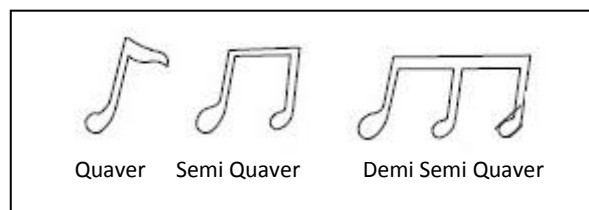
Ukuran secara teknis merupakan kumpulan data berisi angka yang menjelaskan suatu jarak yang ditentukan oleh ukuran antropometri/ukuran bagian-bagian tubuh manusia pada saat makan.

Top table dibuat dalam ukuran dengan skala manusia. Ukuran *top table* adalah 150x80x0,8 cm.

Teknik grafir digunakan untuk menghias *top table* dari bahan kaca. Teknik grafir merupakan salah satu teknik hias kaca dengan cara menggores bahan kaca sesuai pola yang dikehendaki. Alat yang digunakan khusus yakni ‘pen grafir’. Teknik grafir diterapkan pada ruang-ruang kosong yang terdapat pada kaca.

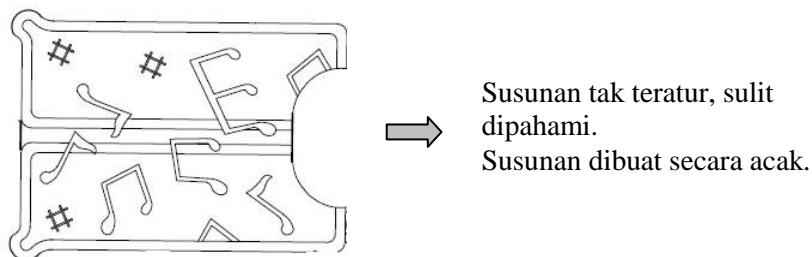
Not balok merupakan not-not diperuntukkan untuk musik yang pada penulisannya bukan secara angka.

Jenis not yang dipakai hanya beberapa jenis, berikut antara lain:

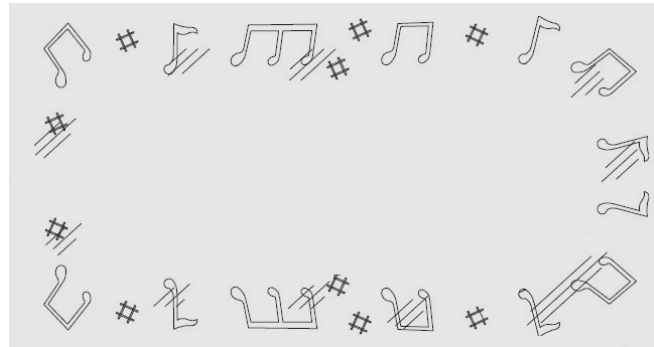


Gambar 35
Jenis not balok pada grafir
(sumber: dokumentasi penulis)

Susunan akan menimbulkan reaksi kemana arah suatu bidang.



Gambar 36
Gambar susunan I
(sumber: dokumentasi penulis)



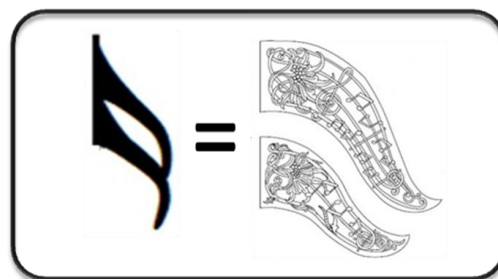
Gambar 37
Gambar susunan II
(sumber: dokumentasi penulis)

Susunan jelas, susunan teratur.

Dan susunan not balok secara simetri. Ciri mudah simetri adalah apabila suatu obyek/benda dibuat vertikal di bagian tengahnya, maka bagiannya merupakan pencerminan atau sama.

Simetri menghasilkan obyek indah yang memberi makna stabil, tenang dan menyenangkan secara visual.

Kajian arti ornamen di bawah adalah relung-relung seolah-olah tangga nada; terdapat kunci awal yaitu kunci 'G' dan diteruskan not berbunyi 'Ta Mi, Ta Mi' merupakan pola instrumen bagi gitaris pemula. Sehingga ornamen Jepara dengan tangga nada berhubungan serta penerapannya menggunakan dua teknik.

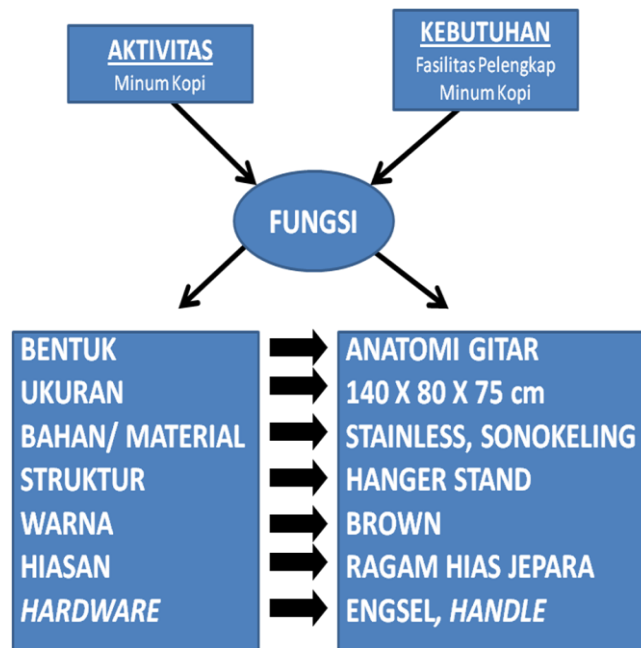


Gambar 38
Perbandingan antara bendera not dengan bendera penerapan ornamen Jepara
(sumber: dokumentasi penulis)

A. Proses Desain

Meskipun fungsi utilitasnya relatif tetap, *dining table* dan set kursi mengalami penambahan fungsi lain seperti sebagai ikon atau representasi dari semangat zaman (gaya desain). *Dining table* dan set kursi merupakan media ekspresi bagi penulis dari sebuah refleksi zaman sekarang. Umumnya, perencana saat ini dapat belajar dari alam untuk mencari inspirasi. Akan tetapi penulis mencari sumber inspirasi dari ‘alat musik’.

Tahap pertama dalam membuat desain *dining table* dan set kursi adalah menentukan dahulu jenis dan fungsinya, termasuk mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai syarat misalnya ukuran, material dan kriteria. Tahap selanjutnya adalah proses membuat gambar sketsa, gambar terukur, gambar presentasi, gambar kerja atau *shop drawing* dan prototip sebagai proses akhir untuk selanjutnya diproduksi.



Gambar 39

Bagan proses desain *dining table*
(sumber: data reproduksi dalam buku *Designing Furniture*)



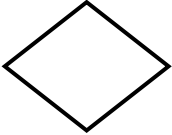


B. Diagram Proses

Pengertian diagram proses atau *flowchart*, untuk menggambarkan proses-proses operasional sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses ke proses lainnya.

Diagram proses berbentuk diagram yang mewakili proses dengan berbagai jenis kotak-kotak dan dihubungkan oleh garis-garis panah sebagai arah alirannya.

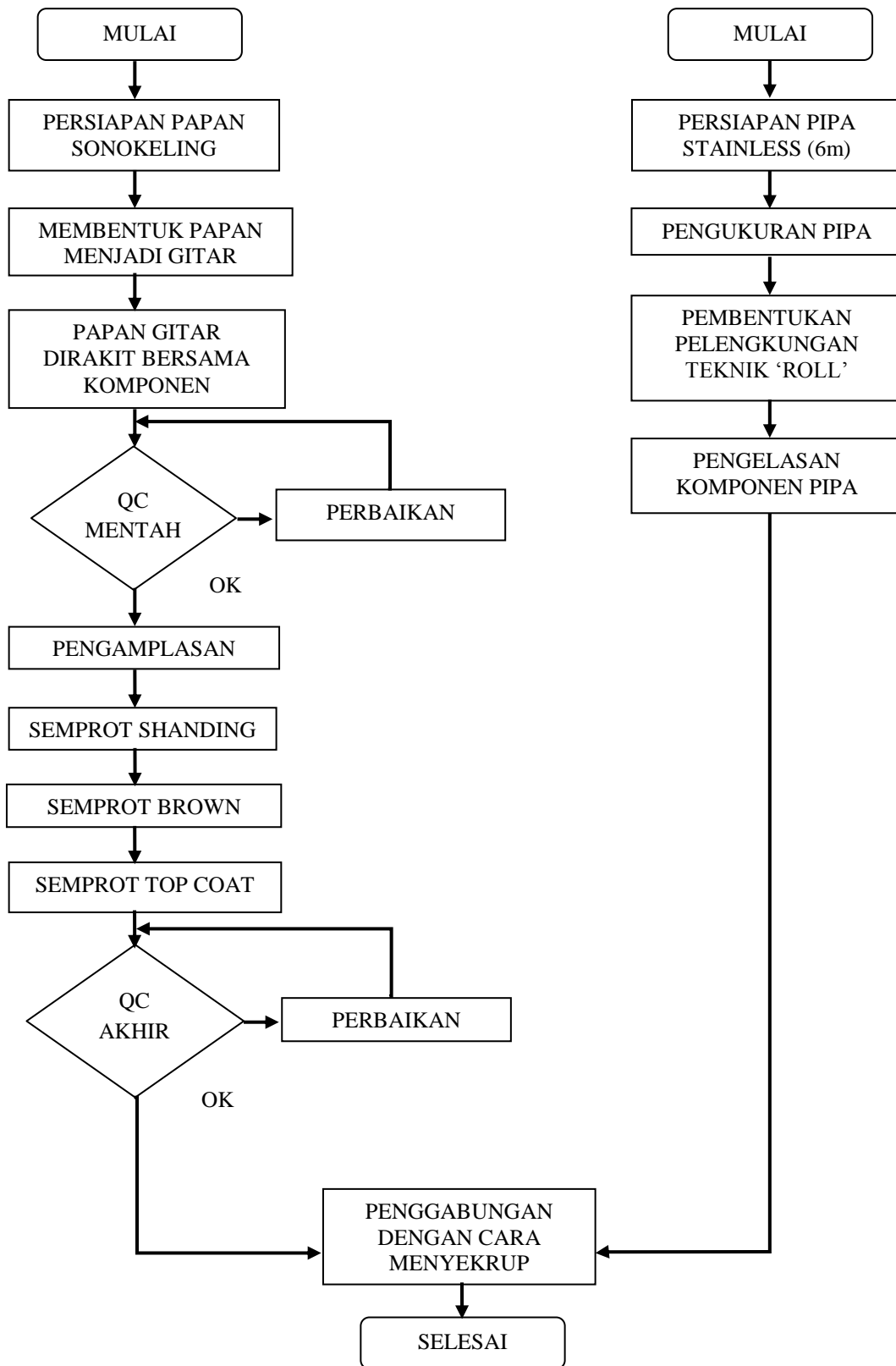
Berikut bentuk /simbol dalam diagram proses produksi menurut Ahyari (1979).

Tabel 15. Simbol-Simbol Diagram Proses

	Mulai (awal)/ akhir [<i>Start end</i>]
	Proses/ kegiatan [<i>process/ activity</i>]
	Kondisional/ keputusan [<i>conditional/ decision</i>]
	Arah aliran [<i>flow direction</i>]
	Masukan/ keluaran [<i>input/ output</i>]

Disamping standard operasional, diagram proses juga digunakan untuk melakukan analisis terhadap proses produksi, sehingga dapat melakukan peningkatan atau perbaikan proses yang berkesinambungan atau kontinyu.

Beberapa bagan yang mempermudah membuat diagram:



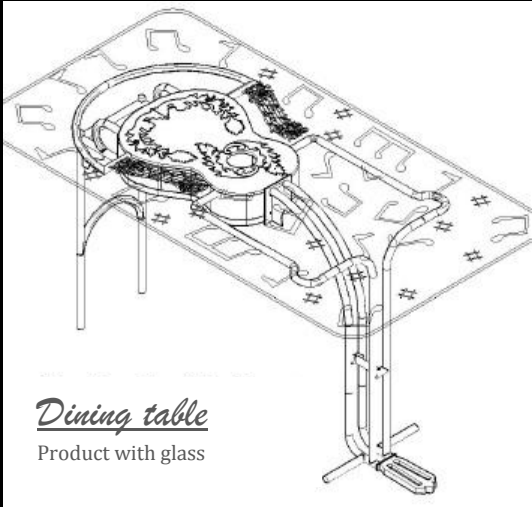
Gambar 40
Diagram proses produksi *dining table* (bahan kayu, *stainless*)
(sumber: dokumentasi penulis)

C. Kriteria Desain


Kriteria atau karena berhubungan dengan persoalan desain, lalu tergolong ‘kriteria desain’ (*design criteria*). Kriteria atau spesifikasi, merupakan suatu ‘persyaratan’ atau syarat-syarat yang harus dipenuhi. Umumnya, dicantumkan pada buku manual, brosur, atau leaflet saat produk sudah jadi (sudah diproduksi).

Dining table With Guitar

<p>Designed for:</p> <ul style="list-style-type: none"> -caffee/public place -household -showroom -hotel furniture -restaurant 	<p>Features:</p> <ul style="list-style-type: none"> -representation for the era, product has modern style -product set, it is posible to made it one set in the room or place -combine material, designer has exploring material between wooden and stainless steel
---	---



Dining table
Product with glass



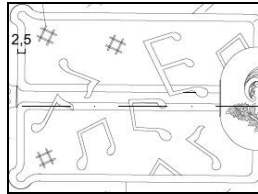
Dining table
Product without glass

Gambar 41

Contoh kriteria desain yang digunakan/diterapkan dalam iklan/advertensi produk *dining table* (sumber: dokumentasi penulis)

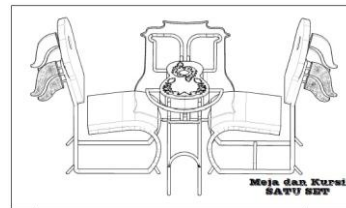
Persyaratan desain umumnya datang atau berasal dari orang atau pihak luar penulis. Dalam hal ini, persyaratan desain berasal dari; deskripsi produk yang telah disepa-kati, pelanggan atau klien, calon pelanggan, calon pembeli, pembeli produk atau pengguna yang nantinya menggunakan produk.

TECHNICAL DATA



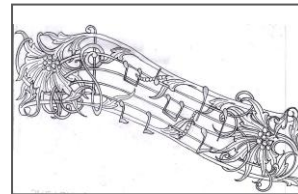
Not Balok:

Not sebagai unsur hias pada meja, tepatnya *top table*. Nama not: **satu** ketukan, **dua** ketukan, **tiga** ketukan. Alasan mengapa 'keputusan desain' pada not, karna sebuah gitar mengeluarkan alunan musik dan jika ditulis pada kertas berbentuk not balok. Dalam desain ini, not disusun 'acak' (*random*) sehingga menimbulkan kesan tidak kaku.



Set Produk:

Produk memiliki set/kesatuan, antara meja dengan kursi memiliki hubungan 'alat gitar' dengan 'not balok' atau (hubungan filosofi). Selain filosofi, pemilihan material sama yakni *stainless steel* serta *size* 1 inci. Ditambah, ada sentuhan ornamen Jepara dari teknik grafir dan *inlay*. Sebab itu, munculnya kesan dan anggapan bahwa desain ini cukup berbeda dibandingkan produk pasaran yang dijual bebas.



Tangga nada:

Tangga nada merupakan suatu tingkatan lagu pada permainan alat musik, menurut Jarot. Tangga nada dalam desain ini, bersatu dan bertransformasi ke desain ornamen Jepara. Dari segi lagu, not balok ini akan menimbulkan bunyi 'Ta Mi Ta Mi'. Penulis terinspirasi dari buku 'Bermain Gitar', sebab bunyi ini untuk latihan bermain gitar level pemula. Desain ini, diaplikasikan dengan teknik grafir (semprot pasir).



Keterangan:


Gambar atas (*black/white*) merupakan suatu konsep dari pemikiran perencana (*programming*). Sementara, gambar bawah merupakan hasil dari konsep atau dikenal dengan 'desain'. Sesungguhnya yang demikian ini penting untuk diketahui oleh perencana. Dengan adanya *features* dari bagan konsep atau desain, maka dapat diketahui seberapa bagus dan baik suatu konsep desain yang sejak awal dibuat.

Gambar 42

'Technical Data' *dining table* dari pemahaman konsep desain
(sumber: dokumentasi penulis)

D. Ketetapan desain

Setelah memaparkan kriteria technical data, kini saatnya penulis memberikan tentang *spesification product*. Umumnya perencana lain, mengabaikan atau bahkan tidak tahu apa kriteria desain itu. Dengan harapan, penulis mampu menghasilkan suatu gagasan atau konsep secara utuh dan tidak sepotong-sepotong atau parsial.

<u>MODIFY PRODUCT</u>	
BASIC INFORMATION	
Product name:	Dining Table with Guitar
Product keyword:	Wooden Dining Table – Modern Style Furniture – Furniture Stainless Steel and metal – Glass Decor – Glass Art
Product photo:	→ → → 
PRODUCT DETAILS	
General use:	Coffee, Restaurant, Commercial Place
Specific use:	Coffee Furniture
Brand name:	Guitar Table
Place of origin:	Indonesia, Central Java, Jepara
Size:	60"W x 32"D x 30"H
Folded:	No
Assembly:	Yes
Style:	Modern
Material:	Wooden, stainless steel, glass
Wood type:	Sonokeling wood -Wood style: Solid wood
More details:	Color: Salak Brown
	Usage: Coffee and commercial place
	Function: Adjustable
	Feature: Multi-function

Gambar 43
 'Modify Product' *dining table*
 (sumber: dokumentasi penulis)

Dining table berbahan kayu yang bergaya modern, dengan hiasan pada kaca atau grafir. *Dining table* dapat dirakit dengan cara menyekrup antara *stainless* dengan kayu. Kemudian, dalam perencanaan produk, penulis menggabungkan dengan set kursi, dimana kursi ini berperan sebagai pelengkap meja maupun pelengkap suatu tempat atau ruang. Diharapkan dengan adanya kursi ini, dapat mempermudah dalam aktivitas pengguna.