

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

2.1. Kajian Sumber Penciptaan

Seni rupa merupakan sebuah karya dari suatu obyek yang bisa ditangkap oleh mata, dan bisa dirasakan dengan rabaan. Kesan ini didapat dikarenakan adanya perpaduan antara titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan lighting dengan menggunakan acuan dari estetika. Seni rupa dibagi menjadi 2 bagian berdasarkan wujud dan bentuknya yaitu seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Begitu juga graffiti, ada dua dimensi dan juga tiga dimensinya. Namun perbedaannya jika seni rupa 3 dimensi dapat diraba dan dirasakan karena memiliki panjang lebar dan volume nyata, berbanding terbalik dengan seni graffiti 3 dimensi yang hanya bisa dilihat oleh indera mata dan flat kalo diraba. Artinya, graffiti 3 dimensi hanya visualisasi yang dituangkan di dinding atau kertas yang apabila diraba hanya flat menurut pandangan penulis yang juga pelaku seni graffiti. Hal inilah yang membuat menarik apabila mau meng explore lebih graffiti kedalam desain produk, sehingga penulis tercetus ide untuk menuangkan konsep dan bentuk graffiti 3 dimensi kedalam furniture sofa yang penulis beri judul “Perancangan Sofa Santai Dengan Bentuk Dasar Graffiti”, sehingga produk ini nantinya dapat dinikmati secara bentuk, estetikanya dan juga kegunaannya yang fleksibel untuk ditempatkan di ruang tamu, teras rumah, lobby hotel, cafe, interior gallery desain, dan lain-lain.

2.2. Landasan perancangan

2.2.1. Landasan Desain

Desain merupakan suatu perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. (Dra. Mukhirah, M.pd, dan Nurbaiti, S.pd.,M.pd, 2018: 13)

Adapun unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain diantaranya:

a. Unsur-unsur desain

1. Titik

Titik tidak mempunyai ukuran dikarenakan hanya bagian dari pangkal dan ujung sepotong garis.

Garis merupakan unsur yang terbentuk dari kumpulan titik bergerak yang membentuk garis. Dan juga mempunyai panjang tanpa lebar dan tebal.

Dari segi wujud visualnya, garis terbagi menjadi bermacam macami jenis, yaitu garis lurus, lengkungan, putus - putus dan zigzag. Sedangkan dari segi arah terdiri dari garis tegak, datar dan serong.

2. Bidang

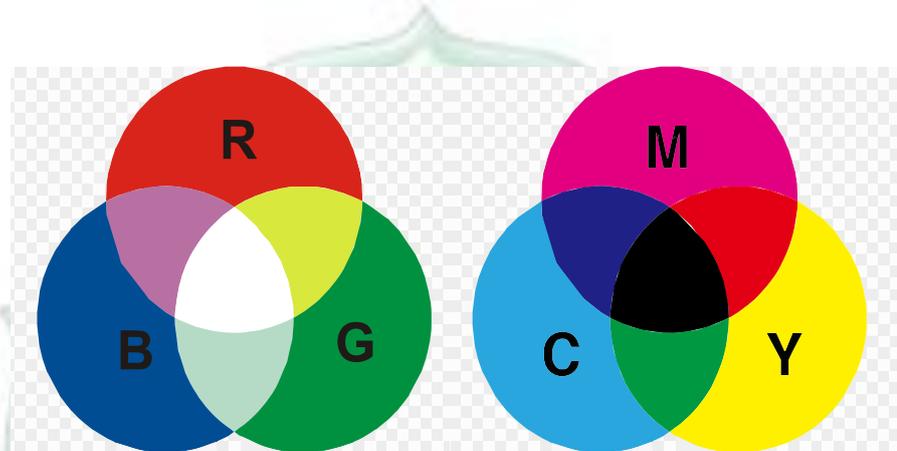
Bidang memiliki panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tebal, dibatasi oleh garis sebagai penentu batas terluar gempal (dimensi dan tebal).

3. Volume

Volume merupakan hasil gabungan dari titik, garis, bidang dan warna sehingga membentuk ruang atau isi sebuah desain.

4. Warna

Warna dibagi menjadi dua bagian yaitu warna additive dan subtractive. Warna additive adalah merah (Red), Hijau (Green), dan Biru (Blue), atau yang sering dikenal dengan istilah warna RGB. Dalam teori, warna-warna pokok additive dan subtractive disusun ke dalam sebuah lingkaran, dimana warna warna pokok additive dan warna pokok subtractive saling berhadapan atau saling berkomplemen (Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005:11).



Gambar 2. 1 Warna RGB dan CMY

Sumber : Penulis (19.54 WIB 19 Juni 2021)

5. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan suatu benda. tekstur bisa ditentukan melalui kehalusannya maupun kekasarannya.

b. Prinsip-prinsip desain

1. Kesatuan

Kesatuan ialah prinsip yang mencermati pada keselarasan unsur-unsur yang disusun, baik dari segi wujudnya maupun dengan ide yang dijadikan patokannya.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah sebuah prinsip desain yang mengutamakan agar tidak berat sebelah antara bidang dan unsur-unsurnya.

Keseimbangan dapat terwujud apabila memenuhi beberapa hal sebagai berikut:

a. Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran

b. Keseimbangan warna

c. Keseimbangan tekstur

3. Keselarasan

Keselarasan merupakan prinsip yang mengutamakan keserasian garis, ukuran, dan warna.

4. Ritme/Irama

Susunan dari suatu pola secara teratur agar mendapatkan kesan yang lebih menarik.

5. Proporsi

Perbandingan ukuran antara bagian 1 dengan bagian yang lainnya atau bagian keseluruhannya agar dapat dijadikan sebuah patokan dalam mendesain sebuah produk desain.

6. Tekanan

Tekanan atau *point of interest* adalah sesuatu yang menunjukkan keindahan utama dalam suatu desain.

2.2.2. Landasan Mebel

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya. (Eddy S. Marizar, 2005:20).

Mebel memiliki beberapa pertimbangan dan aspek yaitu:

- a. Mebel harus dipertimbangkan sesuai fungsinya
- b. Mempertimbangkan efisiensi ruangan
- c. Harus mempertimbangkan selera pasar dan penciptanya.

2.2.3. Landasan Sofa

Sofa secara umum dapat diartikan sebagai kursi panjang yang memiliki dudukan busa dan upholstery (kain dan kulit pelapis). Istilah sofa berasal dari kata *sopha* yang memiliki arti sebagai tempat duduk seperti dipan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Sofa>)

2.2.4. Landasan Graffiti

Secara pengertian, Graffiti adalah coretan-coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Selain itu, graffiti di indikasi sebagai media alternatif penyampaian pesan-pesan yang ingin di tampilkan oleh senimannya. Menurut Wikipedia, Graffiti (juga dieja Graffity atau Graffiti) adalah coretan-coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Alat yang digunakan pada masa kini biasanya Produk cat semprot kaleng. Sebelum cat semprot ada, grafiti umumnya dibuat dengan sapuan cat menggunakan kuas atau kapur.

2.3. Sejarah Graffiti

Secara garis history, kebiasaan melukis di dinding bermula dari manusia primitif sebagai cara mengkomunikasikan perburuan. Pada masa itu, graffiti digunakan sebagai sarana mistisme dan spiritual untuk membangkitkan semangat berburu. Perkembangan kesenian pada zaman Mesir kuno juga memperlihatkan aktivitas melukis di dinding-dinding piramida. Lukisan ini mengkomunikasikan alam lain yang ditemui seorang pharaoh (Firaun) setelah dimumikan. Istilah graffiti sendiri diambil dari bahasa latin, "Graphium" yang artinya menulis. Awalnya istilah itu dipakai oleh para arkeolog untuk mendefinisikan tulisan-tulisan di bangunan kuno bangsa Mesir dan Romawi kuno.

Setelah peradaban Mesir, kegiatan melukis dinding sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan terhadap bentuk pemerintahan dimulai pada zaman Romawi. Di temukannya bukti-bukti yang mendukung pada lukisan sindiran terhadap pemerintahan dan kaisar di dinding-dinding bangunan. Lukisan ini ditemukan di reruntuhan kota Pompeii. Sementara di Roma sendiri dipakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk kristen yang pada zaman itu yang dilarang oleh kaisar.

2.4. Perkembangan Graffiti

Pada perkembangannya, Graffiti tak terlepas dari media untuk menyatakan ketidaksepakatan pada satu hal tertentu. Alat yang digunakan pada masa kini biasanya produk cat semprot kaleng atau juga airbrush. Sebelum cat semprot ada, graffiti umumnya dibuat dengan sapuan cat menggunakan kuas atau kapur yang sering di temukan pada situs-situs peradaban masa lalu.

Di Indonesia, pada masa perang kemerdekaan graffiti menjadi alat propaganda yang efektif dalam menggelorakan semangat melawan penjajah

Belanda. Keberanian menuliskan graffiti bisa jadi mempertaruhkan nyawa si pelakunya. Pelukis Affandi misalnya pada masa peperangan melawan penjajahan pernah membuat slogan yang dia buat sendiri yang bertuliskan "Boeng Ajo Boeng!". Dia menuliskannya di tembok-tembok jalanan.

Sejarah graffiti Indonesia modern juga tidak bisa terlepas dari peran tembokbomber.com, sebuah website komunitas street art terbesar di Indonesia. Tembokbomber ini bermula dari sebuah thread diskusi berjudul STREET ART di sebuah forum desain grafis lokal bernama Godote Forum. Thread tersebut dimulai oleh Darbotz, yang saat ini dikenal sebagai salah satu street artist ternama. Thread yang membahas segala sesuatu tentang street art ini sangat ramai dan digemari. Mulai dari posting foto-foto graffiti, membahas teknik stensil, atau sekedar berkomentar. Pada tahun 2003, atas dasar ketertarikan yang sama terhadap street art, Aram (Wormo – Toter/FAB Family) berinisiatif mengajak beberapa member Godote Forum yang sering meramaikan thread street art tersebut untuk membuat sebuah mailing list, khusus untuk membahas lebih mendalam tentang street art. Orang-orang tersebut adalah Darbotz, Randy, Booi (RangerBastards), Godo (VektorJunkie), Grompol (mantan Art Director di Wadezig!) dan Ing (Creative Director/Co-founder Wadezig!). Selain berdiskusi di milis, orang-orang ini juga dikenal telah aktif turun ke jalan, dan menjadi awal dari mewabahnya street art di Indonesia. Darbotz dengan stensil-stensil terorisnya yang kontroversial, atau Grompol yang memenuhi kota Jogja dengan stensil-stensil provokatif, dan Aram dengan wheatpaste karakter cacing betonnya. Stereoflow dan Shake dari FAB Family juga dikenal sebagai salah satu pionir graffiti di Bandung. Saat itu mereka berdua dikenal sebagai Tag Team.

2.5. Istilah Graffiti

1. Tagging

Tagging adalah penanda tangan seorang pembuat graffiti setelah membuat suatu piece atau karya. *Tagging* sering digunakan sebagai identitas pelaku seni jalanan sebagai wujud eksistensinya.

2. Bomb

Bomb adalah aktivitas seni di malam hari dengan dengan bentuk simple untuk mengutamakan kecepatan pembuatan graffitinya.

3. Schratcing

Schratching adalah salah satu tambahan graffiti yang dilakukan pada jendela di transportasi menggunakan grinda.

2.6. Jenis - Jenis Graffiti

1. Throw up

Jenis Ini adalah jenis paling mudah dalam graffiti, biasanya hanya berupa gambar bubble atau gelembung dalam style penulisan font graffitinya.



Gambar 2. 2 Graffiti Throw up

2. Blockbuster

Blockbuster adalah sebuah karya yang cenderung besar untuk menutupi ruang yang sangat luas, biasanya untuk memperjelas eksistensi si penulis graffiti tersebut. gaya dari font ini biasanya berupa font balok.



Gambar 2. 3 Graffiti Blockbuster

3. Wildstyle

Suatu bentuk grafiti yang biasanya melibatkan huruf-huruf yang saling terkait dan titik penghubung. Potongan-potongan ini seringkali lebih sulit dibaca oleh non-penganut grafiti karena surat-surat tersebut bergabung satu sama lain dengan cara yang sering tidak dapat



diuraikan.

Gambar 2. 4 Graffiti Wildstyle

4. 3D Graffiti

Bentuk tersulit adalah bentuk graffiti 3d, dimana bentuk ini harus terlihat memiliki volume yang nyata dan saling bersinergi dengan background graffitinya



Gambar 2. 5 3D Graffiti

5. Graffiti Character

Gaya graffiti yang menggambarkan sebuah benda ataupun makhluk bernyawa.



Gambar 2. 6 Graffiti Character

2.7. Landasan Teori

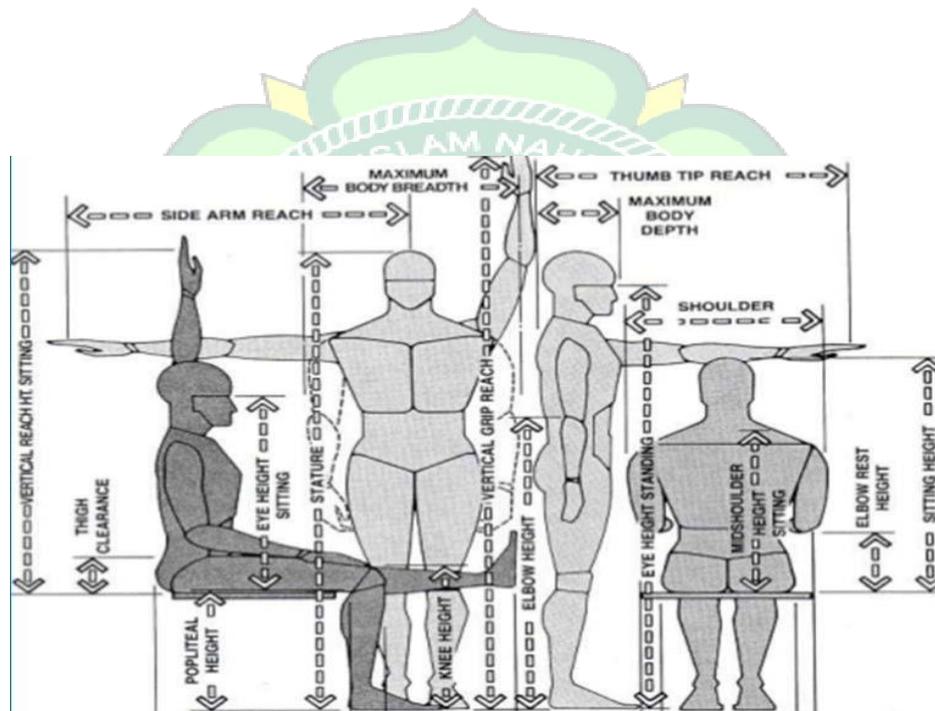
2.7.1. Landasan Ergonomi

Ergonomi dapat dimaknai studi tentang sistem kerja manusia berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya yang saling berinteraksi satu sama lain.

Dalam hal ini, analisis dan penelitian ergonomi meliputi hal-hal yang berkaitan dengan:

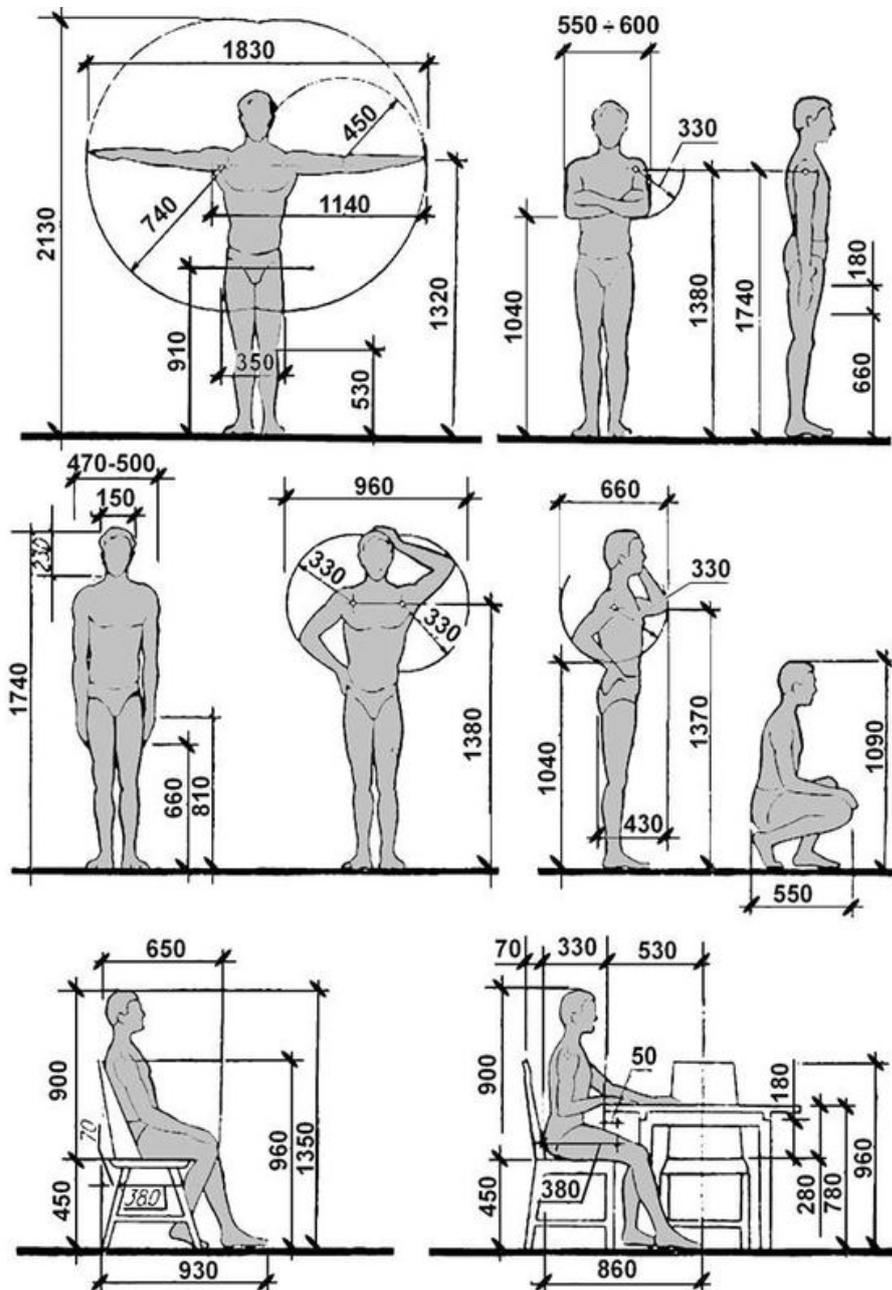
- a. *Anatomi* dan *fisiologi*, yang mempelajari struktur dan fungsi tubuh manusia.
- b. *Antropometri*, yaitu ilmu mengenai ukuran atau dimensi tubuh pada manusia.
- c. Fisiologi, yang mempelajari sistem saraf dan otak manusia.
- d. Psikologi eksperimen, yang mempelajari tingkah laku manusia. perancangan sebuah mebel harus berdasarkan pada ukuran rata-rata pemakai, hal tersebut bertujuan untuk menghindari munculnya ketidaknyamanan dalam pemakaian.

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sofa. Hal ini bertujuan agar mebel sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik. Agar lebih jelas, perlu adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum.



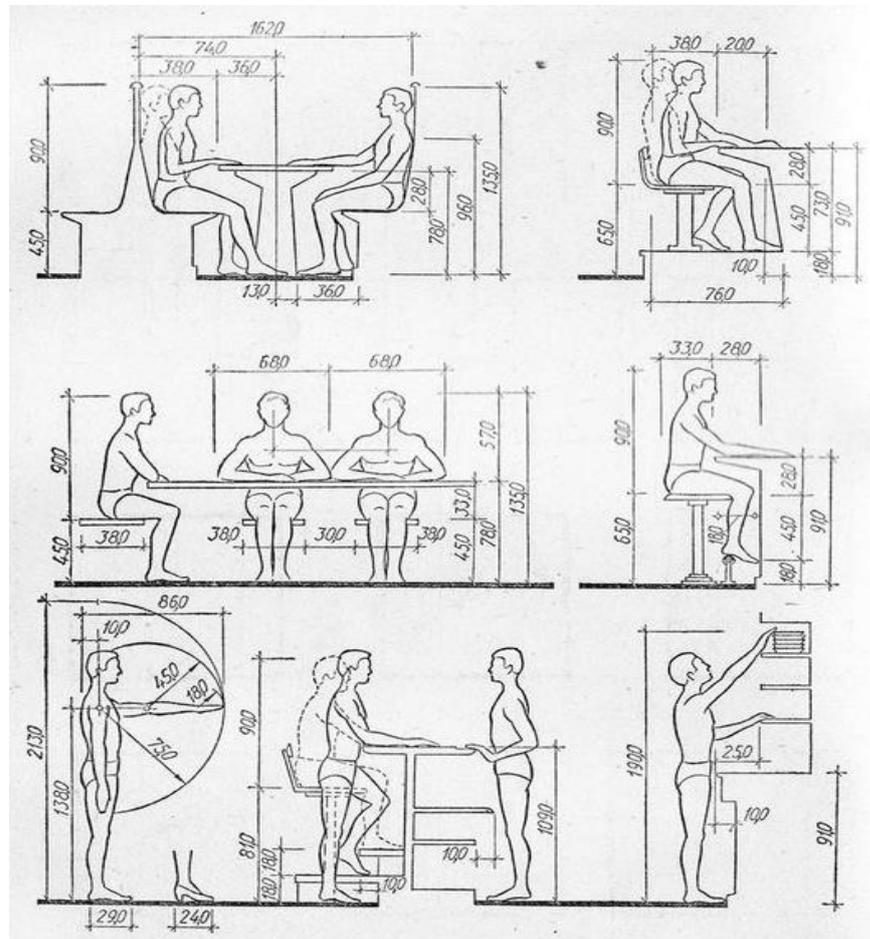
Gambar 2. 7 Norma Anatomi

Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Mariyar, 2005: 17)



Gambar 2. 8 Norma anatomi tubuh manusia

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/486811040969586636/>



Gambar 2. 9 Norma anatomi tubuh manusia

<https://id.pinterest.com/pin/311592867948391241/>

Selanjutnya adalah norma benda atau perabot. Perabot yang akan penulis buat adalah kursi sofa yang berfungsi sebagai tempat untuk bersantai dengan penempatan yang fleksibel.

2.7.2. Landasan Konstruksi

Konstruksi ialah salah satu bagian penting dalam sebuah desain mebel berkaitan dengan keselamatan dan kekuatan dari produk mebel tersebut. Konstruksi yang dipakai di dalam mebel tergantung pada bahan yang digunakan. Masing-masing bahan memiliki sistem konstruksi yang berbeda.

Konstruksi berdasarkan sifat konstruksinya antara lain :

1. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
2. Kontruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.
3. Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

Pada umumnya, ada dua jenis sistem kontruksi kayu yang biasa digunakan yaitu: kontruksi konvensional tradisional dan kontruksi kontemporer-modern. Proses pembuatan kursi sofa ini menggunakan sambungan konvensional yang diperkuat dengan lem dan sekrup.

2.7.3. Landasan Bahan

Dalam pembuatan sebuah mebel hal yang paling penting adalah ketersediaan bahannya. Dalam pembuatan kursi sofa ini, bahan utama yang dipakai yaitu kayu recycle atau kayu bekas, dikarenakan lebih meminimalisir biaya produksi. Untuk bahan pendukungnya, menggunakan jok busa sofa dan sedikit besi untuk penguat sandaran.

2.7.4. Landasan *Finishing*

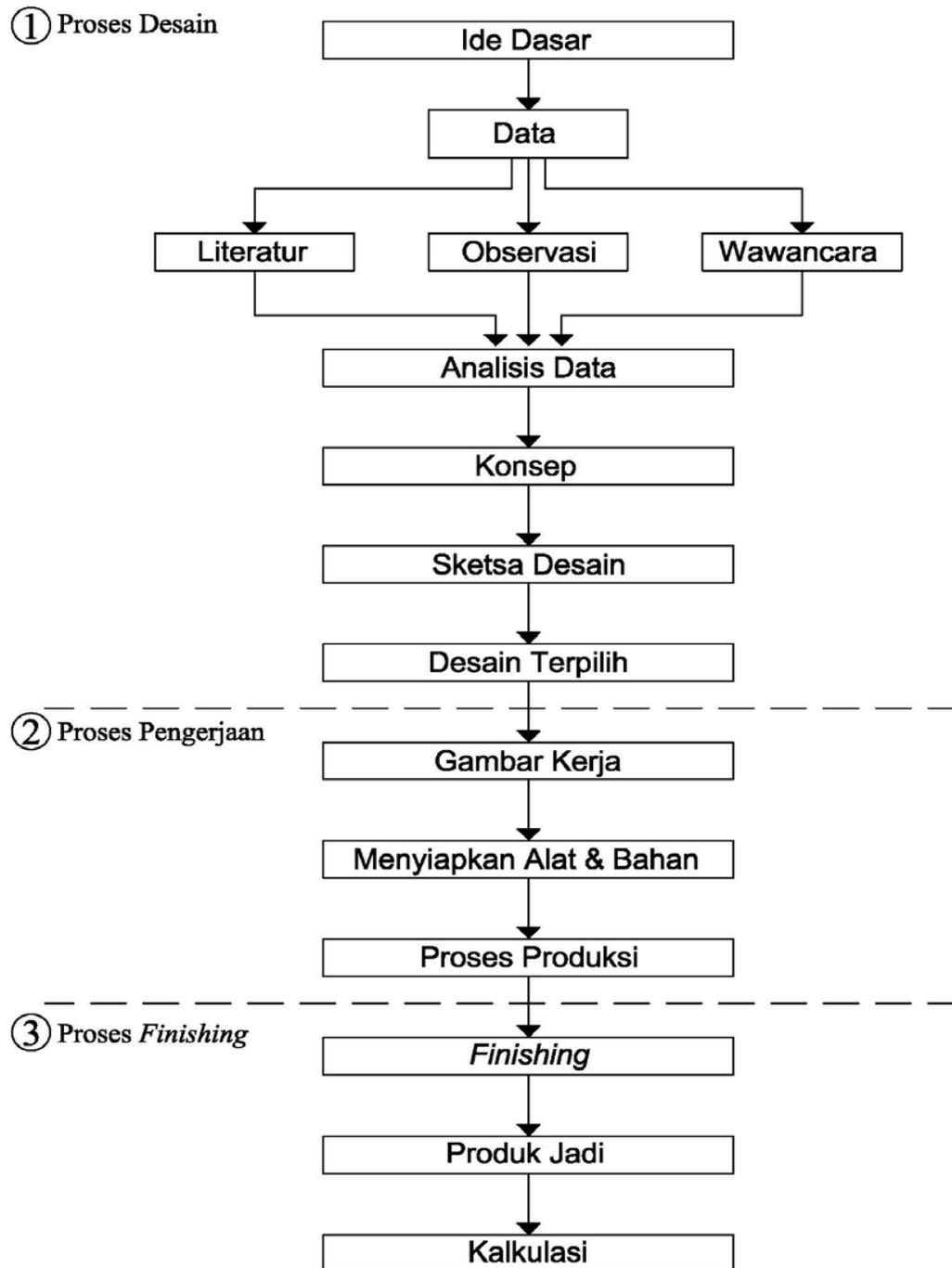
Finishing merupakan tahap akhir dalam proses produksi atau perancangan suatu produk dengan harapan hasilnya dapat diterima dengan baik oleh konsumen.

Fungsi dari proses finishing dapat dibedakan menjadi tiga yaitu fungsi keindahan, fungsi perlindungan dan fungsi ekonomi yang dapat meningkatkan nilai jual. Maksud dari fungsi keindahan adalah suatu finishing harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi ekonomi yaitu finishing harus mampu meningkatkan nilai jual produk.

Finishing pada produk furnitur harus mampu memberikan perlindungan terhadap kondisi sekitarnya seperti panas, hujan atau perubahan suhu, juga terhadap serangan hama, bakteri atau cendawan.

2.7. Konsep Perwujudan

Setelah mengadakan pengumpulan data dari suatu pengamatan baik dari observasi di lapangan, data kepustakaan, literatur, kemudian data tersebut dikumpulkan sebagai langkah atau proses mengurangi yang tidak perlu, data- data yang telah ada kemudian dirangkum, dan disederhanakan, setelah diperoleh dilakukan kesimpulan, maka penulis mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir berikut ini :



Gambar 2. 10 Konsep Perwujudan

Pada kerangka pemikiran yang penulis buat di atas dapat memperlihatkan bahwa dalam mewujudkan sebuah produk dapat dibagi menjadi 3 proses yaitu :

1. Proses Desain

Proses desain merupakan tahapan pertama dalam pembuatan produk, berisi tentang berjalannya sebuah ide dalam merancang produk, proses desain meliputi munculnya ide dasar, mencari data dari literature, observasi dan wawancara, menganalisa data, konsep, pembuatan sketsa desain hingga desain terpilih.

2. Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan berisi tentang eksekusi sebuah produk, meliputi pembuatan gambar kerja, menyiapkan alat dan bahan hingga proses produksi produk.

3. Proses *Finishing*

Proses *finishing* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan produk yang terdiri dari *finishing* barang, produk jadi hingga akhirnya melakukan kalkulasi.