

BAB IV

PROSES DESAIN

A. Proses Desain

Proses desain berupa langkah atau tahapan perancangan yang harus dilalui dengan metode tertentu agar tercipta desain yang baik, sedangkan metode adalah cara yang dipakai dalam proses tersebut (Jamaludin, 2007:153).

Beberapa aspek perlu diperhitungkan dalam proses desain seperti aspek fungsi, estetika, kenyamanan dan aspek lainnya yang di dapat dari sumber data dari penelitian, ataupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika yaitu data diklasifikasi, dianalisis dan dibuat sintesis, kemudian dilakukan evaluasi, hasil proses berpikir metode *glass box* dijadikan landasan atau pedoman dalam menciptakan desain, sehingga landasan berpikir metode *glass box* disebut konsep desain (Marizar, 2005:04)

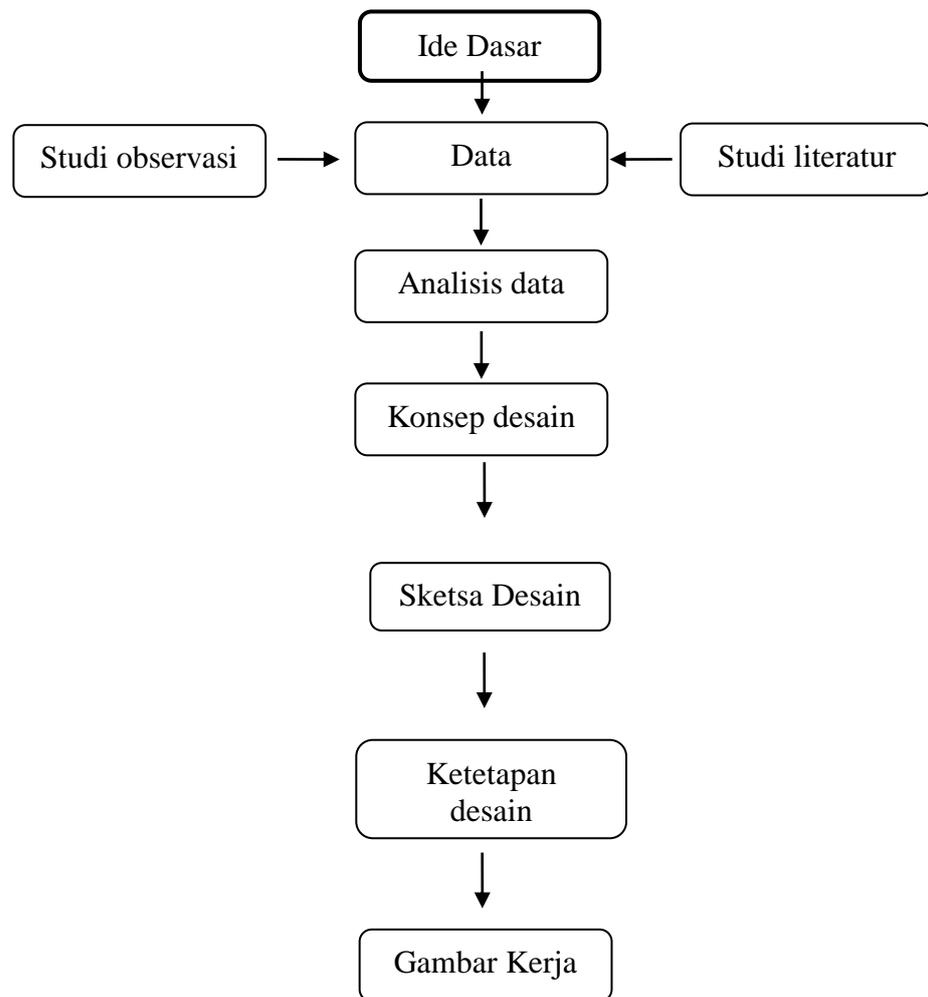
B. Kriteria Desain

Kriteria Desain merupakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi manusia dalam melakukan aktivitas, oleh karena itu produk yang dihasilkan diharapkan mampu memfasilitasi aktivitas manusia tersebut secara optimal sehingga permasalahan yang terjadi dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan.

Dalam membuat *daybed/bale-bale* ini mengambil struktur Sarang Lebah sebagai ide perancangan, tujuan utama perancangan *daybed/bale-bale* dengan mengedepankan fungsi sebagai tempat duduk untuk bersantai atau relaksasi setelah lelah bekerja seharian, akan tetapi ada maksud lain selain fungsi yaitu sebagai dekorasi ruang baca, ruang keluarga ataupun pusat aktifitas.

C. Diagram Proses Desain

Sebelum melangkah lebih jauh dalam melakukan kegiatan proses desain, perencanaan (*planning*) yang sistematis perlu penulis lakukan guna untuk mencapai hasil yang maksimal. Dibawah ini penulis melakukan penyusunan diagram proses desain, yaitu sebagai berikut:



Skema 3
Diagram Desain
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

C.1. Ide Dasar

Gagasan dasar (*basic idea*) adalah gagasan awal (*earliest idea*) yang sudah dianalisis, dikaji ulang, dan sudah dipastikan kaitan, kedudukan, derajat kesesuaian, dan kebenarannya terhadap berbagai faktor dan masalah lainnya.

C.2. Data

Data menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan keterangan yang benar dan nyata. Data berasal dari kata "*dantum*" yang artinya kumpulan informasi yang diperoleh dari suatu pengamatan, dapat berupa angka, lambang atau sifat.

C.3. Analisis Data

Pada dasarnya, data atau informasi yang diperlukan oleh perencana dalam proses perencanaan (proses desain), mempunyai asal dan sumber data atau informasi yang berbeda-beda. Berbagai data atau informasi yang digunakan perencana lazimnya diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda, misalnya : Hasil survei, penelitian, atau pengamatan termasuk hasil "download" dari sumber penyedia data atau informasi misalnya internet.

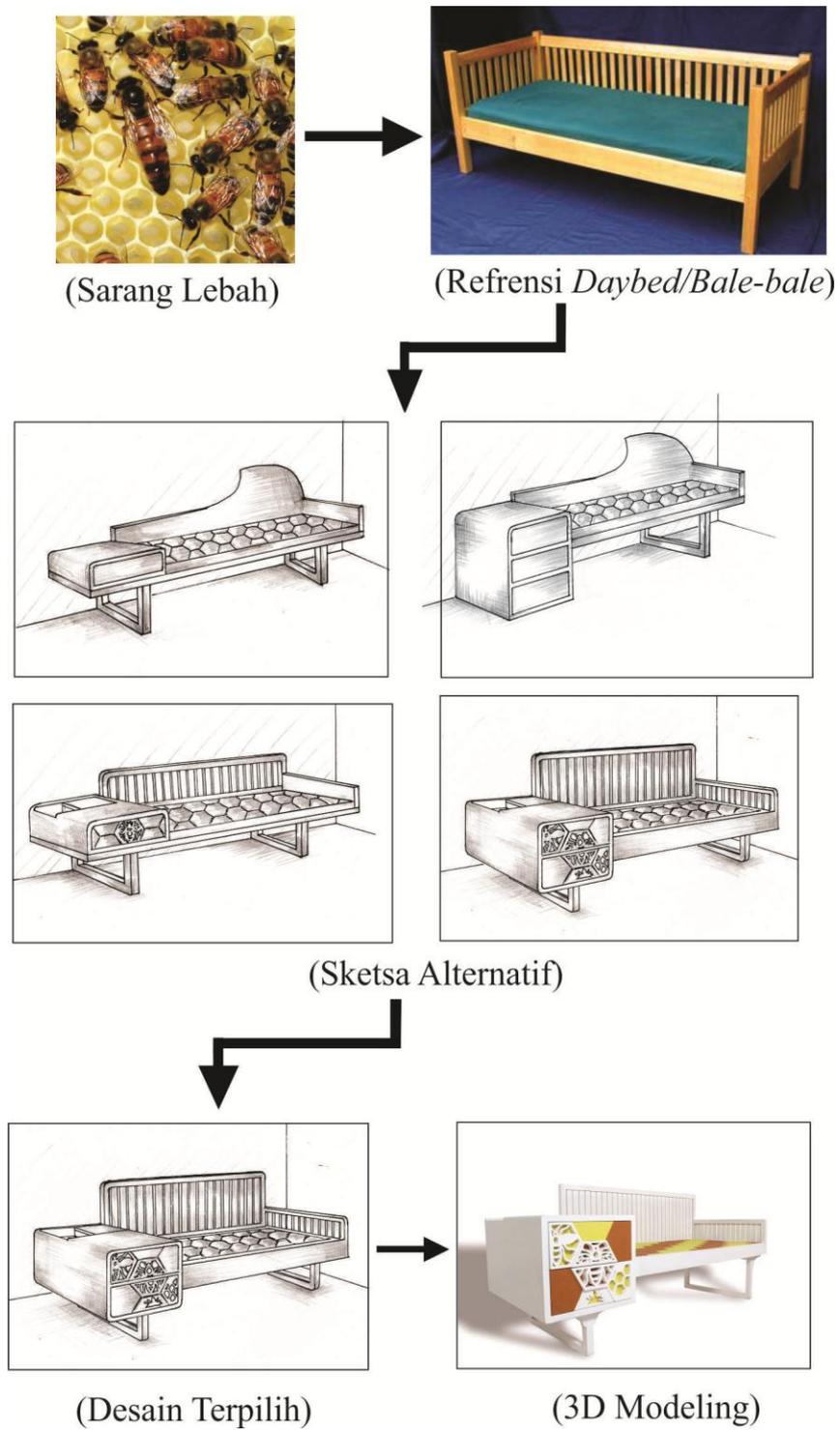
- a. Buku acuan (*reference book*), termasuk log book, catatan harian, laporan, risalah, laporan desain, (*design report*), tesis, skripsi, laporan seminar, artikel, leaflet, brosur, buku manual, majalah dan koran.
- b. Hasil seminar, pertemuan ilmiah, diskusi, lokakarya, konferensi, rapat, termasuk diskusi dan wawancara.
- c. Lembaga, instansi, dinas, jabatan, perusahaan, biro, konsultan, pabrik, termasuk agen, atau perorangan. (Bram Palgunadi, 2007 : 335).

C.4. Konsep Desain

Dalam desain *furniture* banyak orang yang terjebak dan hanya fokus terhadap bagus dan indahnya desain yang mereka buat. Terjebak pada bagus dan indahnya saja. Mereka lupa bahwa suatu karya haruslah memiliki konsep yang kuat dan memiliki cerita dan filosofi yang kuat. Bagus, indah, cantik, dan lainnya itu sebenarnya bersifat sangat relatif. Kadar relatif bagi setiap orang sangat berbeda beda dalam melihat sesuatu hal, contohnya seperti dalam melihat suatu karya desain. Bagi si A suatu desain Z akan terlihat cantik, bagus, dan indah. Namun belum tentu untuk si B. Mungkin si B melihat desain Z itu biasa biasa saja. Mungkin berbeda lagi bagi si C, si D,

dan seterusnya. Namun dengan memiliki konsep yang kuat dan mampu bercerita, maka suatu karya desain akan bisa menceritakan dirinya pada orang lain ataupun customer yang akan membeli karya desain tersebut. Karya tersebut memiliki kekuatan cerita dan karya tersebut memiliki filosofi yang kuat. Sehingga karya tersebut akan memberikan makna dan pesan bagi siapa pun yang melihatnya.

Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. (Marizar 2005: 2). Konsep sebuah desain merupakan suatu jalan urutan perencanaan sebuah desain. Konsep berfungsi sebagai mata rantai, alat untuk melatih disiplin dan tanggung jawab. Konsep juga berguna untuk menghindari penyelewengan dan membangun sikap konsekuen terhadap bagan pemikiran yang telah dipilih. Dalam merancang karya produk *Sarang Lebah Sebagai Ide Perancangan Daybed/Bale-bal Dengan Memanfaatkan Limbah Koran Untuk Bahan Pendukung* penulis menggunakan metode *deformasi* yaitu kegiatan pengayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah karya yang memiliki filosofi yang kuat.



Gambar 21
Konsep Desain
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

C.5. Sketsa Desain

Sketsa desain merupakan langkah awal yang dilakukan dalam menciptakan sebuah produk. Pembuatan sketsa desain bersumber dari konsep dan informasi yang terkait, menurut Marizar (2005: 193), sketsa desain selanjutnya berpedoman pada konsep desain yang sudah dibuat, sehingga desainer tetap konsisten dengan pemikiran dan analisisnya.

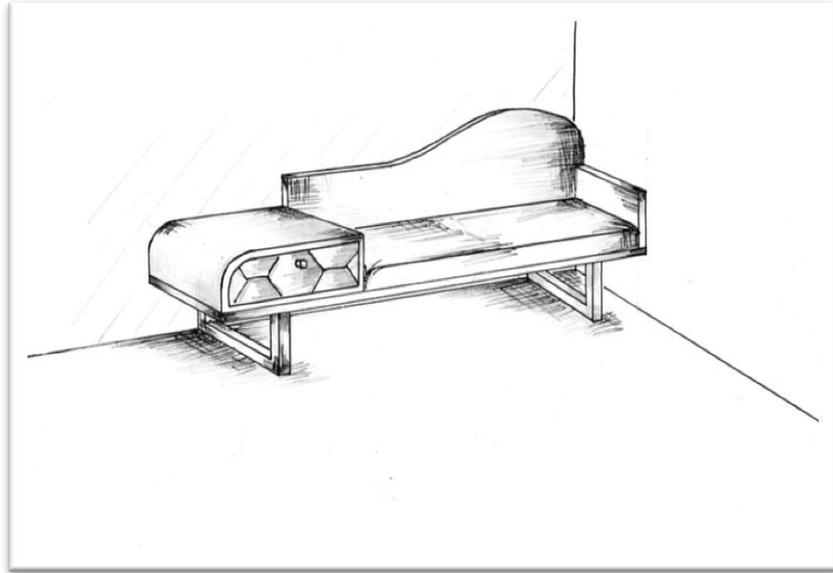
Cara paling umum dan berpengaruh untuk merepresentasikan sebuah desain adalah gambar. Gambar sebuah desain memberikan desainer kebebasan untuk menuangkan ide dalam bentuk sketsa desain. Beberapa bentuk sketsa dibuat untuk mendapatkan gambar yang paling mendekati dalam konsep desain, dari beberapa sketsa desain yang tercipta akan dipilih menjadi desain final dan diteruskan dalam proses produksi.

Informasi dari berbagai sumber mengenai sketsa yang diajukan terutama dari dosen pembimbing sangat penting dan dituangkan dalam pengembangan desain. Dari masukan tersebut akan terlihat kekurangan dan kelebihan dari produk itu, sehingga pandangan dari penulis akan bisa obyektif dalam menciptakan desain untuk mencapai tujuan yang maksimal serta mempermudah dalam proses produksi nantinya.

Adapun sketsa-sketsa desain Sarang Lebah sebagai konsep desain *Daybed/Bale-bale* yaitu:

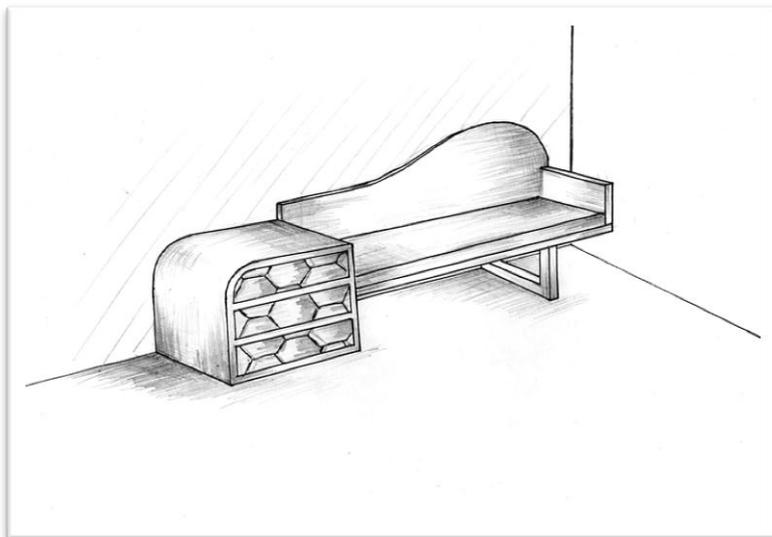
1. Sketsa Alternatif

a) Sketsa alternatif 1



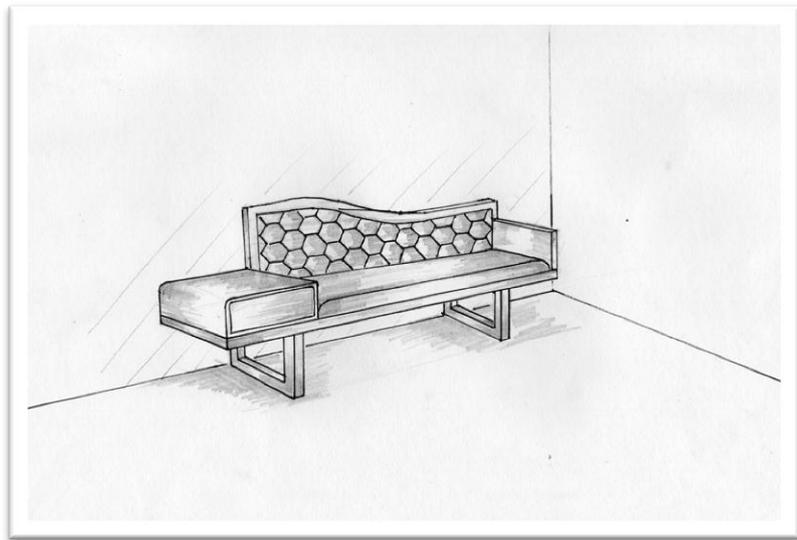
Gambar 22
Sketsa alternatif 1 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

b) Sketsa alternatif 2



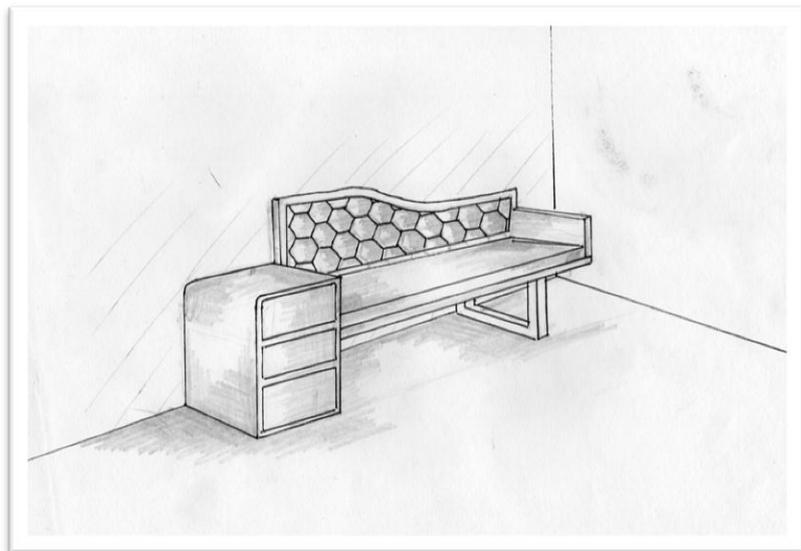
Gambar 23
Sketsa alternatif 2 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

c) Sketsa alternatif 3



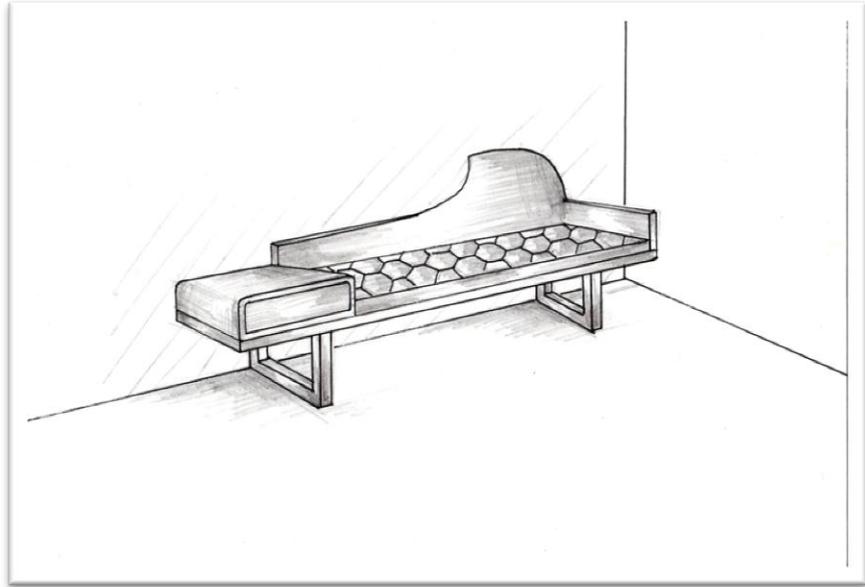
Gambar 24
Sketsa alternatif 3 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

d) Sketsa alternatif 4



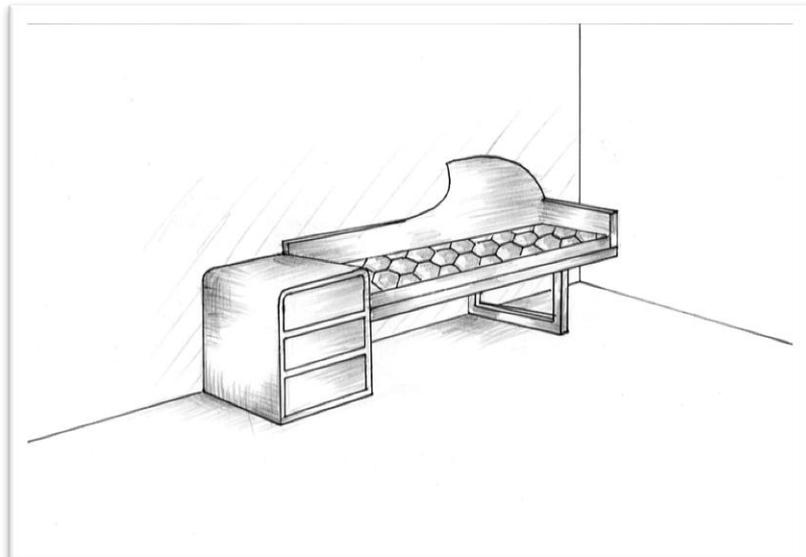
Gambar 25
Sketsa alternatif 4 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

e) Sketsa alternatif 5



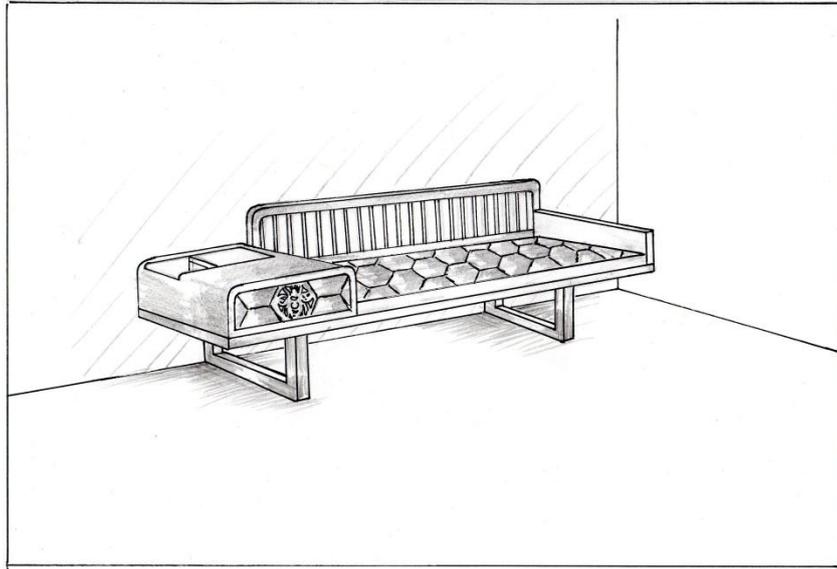
Gambar 26
Sketsa alternatif 5 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

f) Sketsa alternatif 6



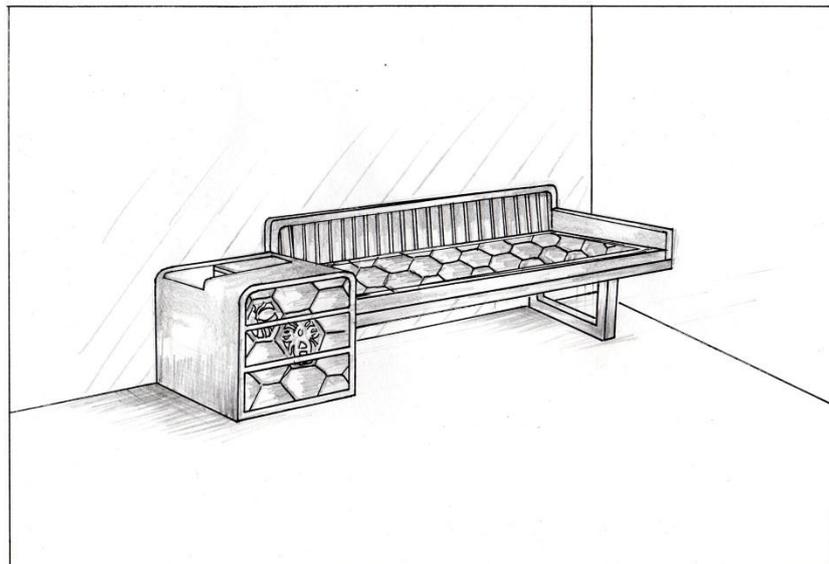
Gambar 27
Sketsa alternatif 6 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

g) Sketsa alternatif 7



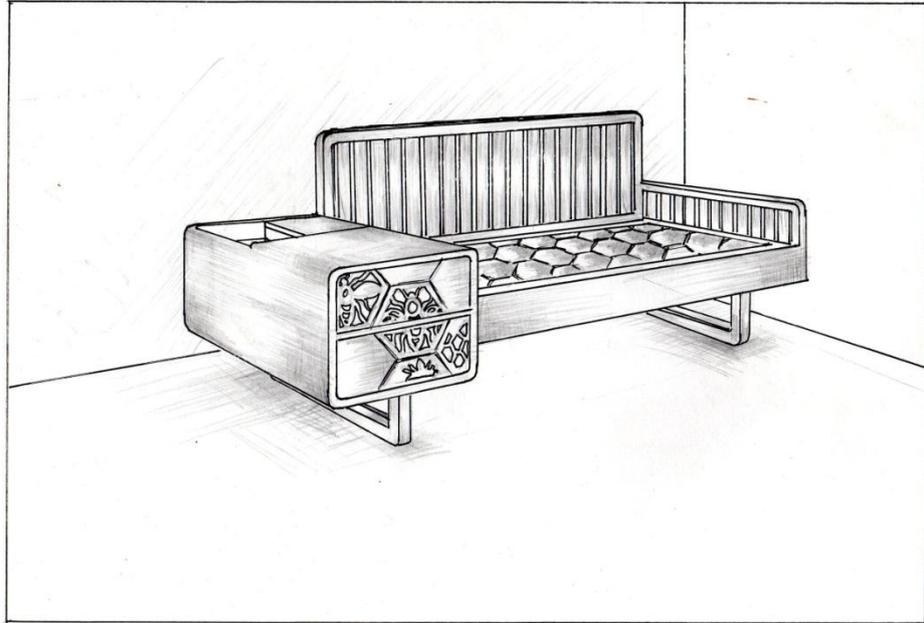
Gambar 28
Sketsa alternatif 7 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

h) Sketsa alternatif 8



Gambar 29
Sketsa alternatif 8 *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

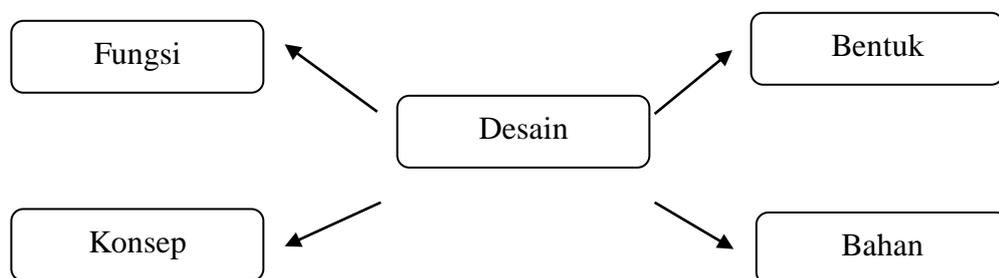
i) Desain Terpilih



Gambar 30
Sketsa Terpilih *Daybed/Bale-bale*
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

C.6. Ketetapan Desain

Berdasarkan sketsa desain yang terpilih, diperlukan beberapa keputusan secara terperinci untuk mewujudkan ketetapan desain menjadi keputusan desain yang akan membawa rancangan desain kepada proses pengerjaan produk. Adapun rincian keputusan desain Sarang lebah sebagai konsep desain *daybed/bale-bale* sebagai berikut:



Skema 4.
Ketetapan Desain
(Sumber :M.Fadlun Nizar, 2019)

a) Bentuk

Secara visual Sarang lebah sebagai konsep desain *Daybed/Bale-bale*, bentuk susunan sel segienam (heksagonal) dan penambahan bentuk lebah itu sendiri.

b) Fungsi

Sesuai dengan konsep yang telah dituliskan sebelumnya, *Daybed/Bale-bale* berfungsi untuk bersantai ketika pagi maupun sore hari, letaknya di ruang keluarga ataupun bisa ditempatkan pada ruang baca, karna ruang keluarga adalah sentral ataupun pusat aktifitas dalam rumah seperti aktifitas bekerja, belajar, bersantai serta aktifitas lainnya.

c) Konsep

konsep Sarang Lebah diharapkan pemakai akan bisa memahami makna filosofis sesuai dengan yang dijelaskan pada makna Lebah Madu.

d) Bahan

Dalam perencanaan suatu produk, aspek bahan memegang peranan yang itu sangat penting. Sedemikian pentingnya peranan bahan ini, bahkan sebagian besar tampilan produk , bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih perencana untuk di gunakan dalam rencangannya. Oleh karena itu, sifat dan kemampuan bahan juga memegang peran yang sangat penting pada desain suatu produk. (Palgunadi,2008:264)

Sesuai dengan konsep awal maka bahan baku yang digunakan adalah kayu mahoni dengan kualitas baik yang sudah melalui proses

sebelumnya sesuai dengan standar operasional untuk produk mebel, bantalan sebagai bahan pendukung penyusun menggunakan limbah koran.

C.7. Gambar Kerja

Gambar kerja atau gambar teknik berfungsi sebagai acuan yang digunakan pada pengerjaan produk oleh pelaksana produksi. Pada gambar ini dicantumkan secara lengkap seluruh keterangan obyektif berupa notasi atau lambang-lambang yang sesuai dengan aturan dan standar gambar teknik.

Fungsi gambar teknik dalam penciptaan produk antara lain :

- a. Membantu pelaksana dalam produksi.
- b. Sebagai bahasa gambar yang mudah dimengerti.
- c. Menghindari salah pengertian antar desainer dan pelaksana.
- d. Meningkatkan ketepatan atau akurasi dalam ukuran dan proporsi.

Gambar proyeksi menyajikan gambar suatu objek dengan skala yang tepat, ukuran yang terdapat pada bidang proyeksi adalah ukuran yang terlihat dalam kenyataannya. Untuk itu penulis menggunakan Proyeksi *Ortogonal* dan Proyeksi *Perspektif*.

Proyeksi *Ortogonal* digunakan untuk menyajikan gambar berupa tampak depan, tampak samping, tampak atas, sedangkan Proyeksi *Perspektif* digunakan untuk menyajikan gambar supaya dapat terlihat seperti pandangan kenyataannya.

Gambar *Daybed/Bale-bale* ada pada halaman lampiran :