

BAB IV KONSEP DESAIN

Konsep dalam desain diperlukan untuk menggambarkan bagaimana suatu desain diciptakan. Konsep desain berarti gambaran dari proses desain dalam menciptakan produk baru. Sebelum suatu desain dibuat nyata diperlukan visualisasi untuk mendukung optimalisasi dari desain tersebut. Artinya, desain tersebut harus dikonsepsi terlebih dahulu, konsep desain inilah yang nantinya menentukan berhasil tidaknya suatu desain.

Konsep berasal dari bahasa Inggris *concept* yang artinya pengertian, bagian, gambaran dari pemikiran *designer* dalam usahanya memecahkan tuntutan desain maupun *problem* desain. Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika sebagai berikut : data diklasifikasi dan dianalisis, 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, Eddy, 2005:04).

Konsep merupakan awal dari perencanaan. Konsep berfungsi sebagai alat kontrol untuk melatih disiplin dan tanggung jawab seorang *designer*. Konsep juga berguna untuk menghindari penyelewengan dan membangun sikap konsekuen terhadap bagan pemikiran yang telah terpilih. Untuk mendukung pemikiran tersebut dalam konteks ini dipilih konsep desain yang mengacu pada metode *glass box*.

Prinsip metode *glass box* adalah cara menganalisis desain secara sistematis. *Designer* berfikir seperti komputer dimana data – data yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk memperoleh ide – ide baru. Metode ini lebih

condong pada sisi rasional dan fungsional. Selain metode ini, *desainer* juga menggunakan metode *black box* yang lebih menonjolkan sisi kreatif dan imajinatif. Penggunaan dua metode ini harus seimbang sehingga desain yang dihasilkan selaras antara sisi fungsional dan sisi kreativitasnya (Marizar Eddy, 2005:2).

A. Proses Desain

Desain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah rancangan, rencana suatu bentuk. Pengertian desain secara harfiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk (Marizar Eddy, 2005:17-18).

Proses desain merupakan suatu tahapan pemikiran yang menuju pada perwujudan suatu produk yang diinginkan. Proses desain merupakan rangkaian panjang pekerjaan yang dimulai dari pencarian ide gagasan melalui pencarian suatu permasalahan sampai pada produk jadi, proses panjang ini juga disebut proses kerja desain.

Berdasarkan metode yang dilakukan melalui pendekatan estetika dan fungsi, didapatkan beberapa tahapan proses desain. Dalam pelaksanaan proses desain dilakukan beberapa kajian atau studi desain sebagai berikut :

1. Studi aktivitas

Kegiatan atau aktivitas dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku dalam merencanakan desain suatu produk, sangat perlu memahami berbagai masalah terkait kegiatan atau aktivitas manusia sebagai pengguna dalam hubungannya dengan produk yang akan dibuat.

Berkaitan dengan aktivitas manusia sebagai pengguna, penulis melakukan studi aktivitas pada beberapa jenis ruang duduk yang berkaitan dengan perancangan sofa, yakni ruang tamu, ruang keluarga, ruang baca, ruang duduk untuk anak, ruang duduk pribadi, dan ruang kerja. Sedangkan untuk ruang publik dapat dilakukan studi pada restoran, *cafe*, ruang rapat, lobi dan *home theater*.

2. Studi bentuk dan fungsi

Penerapan bentuk merupakan suatu kemampuan perencana untuk bisa menyatakan suatu bentuk tertentu secara dua dimensi atau tiga dimensi (Palgunadi Bram, 1999:28). Inspirasi bentuk dapat didasari oleh bentuk yang berasal dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia (bentuk geometris).

Sofa merupakan salah satu mebel yang mengalami perkembangan sangat pesat, berbagai jenis sofa dengan bermacam bentuk desain seringkali mengiringi perubahan gaya arsitektur.

Dalam mendapatkan bentuk sofa yang unik dan mampu memancarkan daya tarik suatu ruang dibutuhkan studi bentuk yang lebih mendalam sehingga didapatkan desain sofa yang kreatif, inovatif, dan mampu menjadi *point of interest* suatu ruang.

Selain bentuk, fungsi merupakan aspek yang sangat penting dan utama dalam mendesain produk mebel. Sofa merupakan produk mebel dengan fungsi utama untuk duduk, namun tak jarang sofa didesain untuk berbagai fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Selain itu, sofa pada umumnya digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga faktor kenyamanan dalam duduk harus sangat diperhatikan.

Sofa seringkali diletakkan pada berbagai ruang sehingga dalam perancangannya perlu mempertimbangkan fungsi – fungsi lain.

3. Studi ergonomi

Ergonomi berperan penting dalam menentukan kesesuaian, keamanan, kenyamanan, dan efektivitas manusia dalam melakukan kegiatan atau pekerjaannya. Menurut Palgunadi, Bram (1999:6-21) pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara manusia sebagai pengguna produk yang digunakannya.

Dalam perancangan sofa perlu diperhatikan berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan manusia dalam posisi duduk. Perancangan juga berkaitan dengan kegiatan dalam ruang duduk tertentu dalam menggunakan sofa. Kenyamanan, keamanan, dan efektivitasnya pada suatu ruang menjadi faktor utama yang diperhatikan oleh penulis.

4. Studi antropometri

Antropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya. Dari pengertian antropometri dapat dipahami bahwa antropometri merupakan faktor yang sangat penting dalam mendapatkan ukuran dan standar ukuran untuk mencapai kenyamanan dan keamanan sebagai salah satu pencapaian ergonomi (Marizar Eddy, 2005:107)

Untuk mendapatkan pencapaian ukuran dan dimensi sofa yang baik, studi mengenai antropometri sangat diperlukan dalam mendapatkan produk yang nyaman dan sesuai dengan aktivitas manusia sebagai pengguna, terutama aktivitas duduk.

5. Studi estetika

Nilai estetika sangat subjektif dan sangat tergantung pada manusia sebagai penilainya. Selain itu, nilai – nilai yang tumbuh dalam budaya dan berkembang pada suatu zaman juga turut mempengaruhi subjektivitas penilai (Marizar Eddy, 2005:28). Estetika memiliki berbagai unsur yang tidak berdiri sendiri sehingga penulis perlu melakukan pendekatan yang lebih mendalam mengenai estetika.

Keberadaan sofa pada suatu hunian ataupun ruang publik akan sangat mempengaruhi kondisi ruang dimana sofa ditempatkan sehingga unsur estetika sangat penting adanya. Oleh karena itu, unsur estetika pada sofa mampu menciptakan suatu kondisi dimana ruang akan tampak lebih indah dan mampu memberikan indikator status sosial positif kepada pemilik atau penggunanya.

6. Studi bahan

Pemilihan bahan atau material dalam proses desain sangat erat kaitannya dengan proses produksi sampai dengan hasil akhir sebuah produk. Hal yang perlu diperhatikan dari studi bahan yang akan digunakan adalah proses, sifat, dan perlakuan bahan.

Dalam proses perancangan sofa bahan baku merujuk pada bahan pembangun struktur dan konstruksi rangka sofa. Selain struktur dan konstruksi bahan baku juga merujuk pada bahan pembungkus dan aksesoris tambahan.

Untuk mendapatkan bahan baku yang baik dalam perancangan sofa dibutuhkan studi bahan agar produk desain yang dirancang dapat sesuai dengan yang diharapkan.

7. Studi struktur dan konstruksi

Umumnya sebuah produk mempunyai konstruksi dan struktur tertentu. Struktur dan konstruksi merupakan bagian pada suatu produk yang sangat penting dan bersifat teknis. Pertimbangan struktur dan konstruksi dilakukan dengan tujuan menjamin keselamatan, keamanan, dan kenyamanan pemakainya.

Dalam struktur perancangan sofa konstruksi sangat berpengaruh besar terhadap hasil akhir produk. Konstruksi yang selanjutnya membentuk struktur rangka sofa menjadi salah satu bagian utama dalam menentukan bentuk, fungsi, dan kenyamanan pada hasil akhirnya.

8. Studi *finishing*

Finishing merupakan proses terakhir dari tahapan pengerjaan karya. Sesuai dengan pengertiannya, *finishing* mebel adalah proses pengerjaan untuk menentukan warna (*color*) dan penampilan (*look*) dari suatu mebel (Fx. Sigit, 2009:1). Serta sesuai fungsinya yaitu memperindah tampilan suatu produk serta menambah nilai jual maka *finishing* pada karya tugas akhir ini sangat penting, disamping untuk memperindah tampilan produk, *finishing* juga menunjukkan kualitas produk yang dibuat.

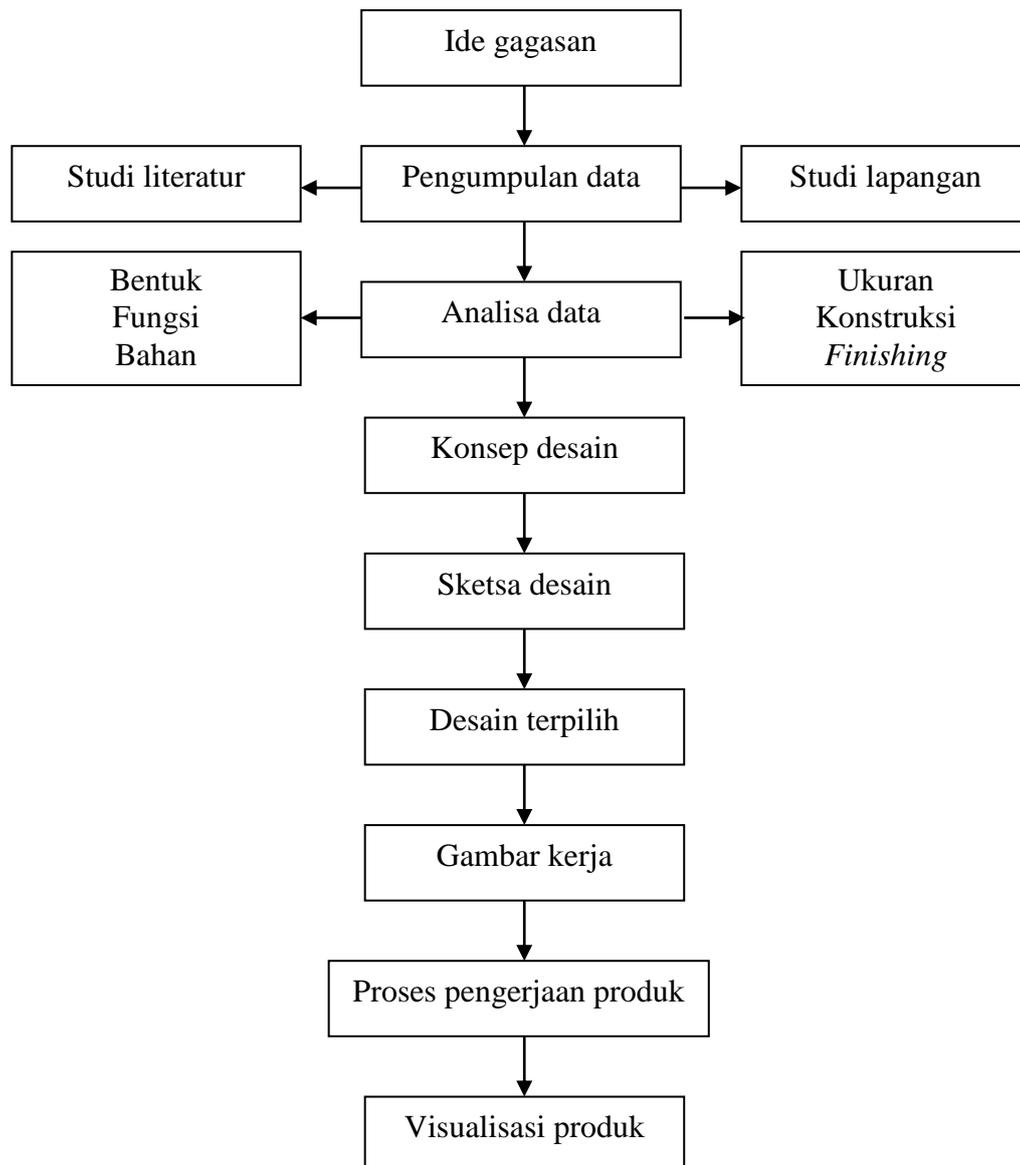
Teknik *finishing* yang diaplikasikan pada produk meliputi pewarnaan dan penampilan. Untuk mendapatkan teknik pewarnaan yang sesuai, diperlukan studi bahan dan proses sehingga dapat disesuaikan dengan media, serta aman untuk lingkungan.

Pada produk proses penampilan menggunakan proses *upholstery*. Proses ini disebut juga proses pengejokkan. Proses *upholstery* adalah proses pelapisan sofa. *Upholstery* adalah bahan yang melapisi sofa bisa berupa kain, kulit (asli atau sintesis) yang menempel secara permanen

menutupi bahan bantalan. Dari proses *upholstery* akan menentukan hasil akhir produk sofa, baik secara visual maupun kenyamanan saat digunakan.

B. Diagram Proses

Diagram adalah gambaran untuk menerangkan atau menjabarkan suatu informasi secara visual. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa diagram proses adalah gambaran tahapan penciptaan desain yang disajikan dalam bentuk gambar. Berikut ini adalah diagram proses desain sofa :



Gambar 16. Diagram Proses Desain
(Sumber : Penulis, 2017)

C. Kriteria Desain

Kriteria desain didefinisikan sebagai segala sesuatu yang merupakan persyaratan yang bersifat sangat umum yang harus dipenuhi oleh suatu produk atau sistem yang sedang direncanakan. Pada dasarnya kriteria desain lebih mengarah kepada berbagai hal yang bersifat membatasi, harus memenuhi suatu hal tertentu, atau harus melewati suatu ambang batas tertentu

(Palgunadi Bram, 1999:7-55). Dengan demikian, kriteria desain seringkali bersifat mengikat dan membatasi.

Sebagai bagian dari proses desain penulis melakukan studi ergonomi dan antropometri untuk memberikan batasan minimal perencanaan desain sehingga dapat dirumuskan kriteria desain dalam beberapa faktor sebagai berikut :

1. Faktor fungsional

Faktor fungsional merupakan faktor utama dalam perancangan desain mebel. Dalam perancangan sofa yang fungsi utamanya untuk duduk. Namun lebih dari itu, perancangan sofa perlu dirumuskan fungsi – fungsi standar yang dipersyaratkan untuk perancangan sofa yang baik. Fungsi tersebut antara lain : fungsi duduk dengan kondisi nyaman (sesuai penggunaan ruang), bersantai, tiduran, serta sebagai penghias ruang.

Berkaitan dengan fungsi dan kenyamanan dalam duduk di sofa, perancangannya harus disesuaikan dengan studi ergonomi dan antropometri. Dengan mengacu pada studi tersebut diharapkan penulis dapat mendapatkan ukuran dan bahan – bahan yang digunakan untuk merancang sofa yang nyaman untuk penggunaannya.

2. Faktor estetika

Elemen estetika sangat berkaitan erat dengan proses perancangan secara keseluruhan mulai dari pemilihan bahan, penentuan ukuran, bentuk, proporsi desain hingga pemilihan warna dan *finishing*. Dalam pemilihan bahan, warna dan *finishing* perlu diperhatikan serta dan tekstur yang akan ditampilkan. Sedangkan untuk menentukan ukuran, bentuk dan proporsi diperlukan studi ergonomi dan antropometri yang berkaitan dengan fungsi dan kenyamanan sofa dalam penggunaannya.

Tujuan akhir dari estetika desain produk adalah untuk memberikan nilai – nilai yang terkandung dalam unsur estetika, yakni nilai keindahan, nilai budaya, nilai ekonomis, dan nilai pendidikan yang sesuai dengan tujuan perancangan yang telah dirumuskan sebelumnya.

3. Faktor produksi

Faktor produksi merupakan serangkaian aspek yang berkaitan dengan keberhasilan dalam proses produksi yang harus diketahui dan dilaksanakan oleh perencana maupun pelaksana produksi sehingga produk desain yang akan direalisasikan dapat terwujud dengan baik dan sesuai dengan keinginan. Faktor produksi diperlukan untuk mengurangi berbagai kesulitan dan hambatan dalam proses pengerjaan desain.

D. Ketetapan Desain

Dari analisa data - data yang diperoleh dari studi kepustakaan dan observasi serta proses eksplorasi bentuk melalui sketsa - sketsa alternatif maka penulis dapat membuat suatu kesimpulan yang berupa ketetapan dalam konsep desain. Ketetapan desain menjadi acuan dan landasan dalam proses pengerjaan desain sofa.

Tahapan ini merupakan keputusan akhir seorang *desainer* dalam menentukan hal - hal apa saja yang berhubungan dengan produk yang sudah direncanakan. Dengan ketetapan desain ini proses perwujudan karya akan lebih mudah dilakukan. Adapun ketetapan desain meliputi :

1. Studi produk

Dalam sebuah ruangan sofa seringkali menjadi *point of interest*. Bukan hanya karena ukurannya yang besar tetapi sofa seringkali memiliki fungsi dan bentuk yang unik menghiasi suatu ruang. Dari permasalahan

yang ada, penulis mendesain sebuah sofa yang unik yaitu sofa yang ide perancangannya dari struktur bentuk barbel.

2. Standarisasi produk

Untuk mendapatkan standarisasi produk sofa barbel dibutuhkan studi ergonomi dan antropometri sehingga didapatkan produk yang mampu mendukung aktivitas manusia. Dalam pembuatan produk sofa barbel penulis menggunakan ukuran sesuai dengan standar sofa.

Beberapa ukuran sofa barbel meliputi panjang total 206 cm, lebar total 83 cm, tinggi total 95 cm, tinggi dudukan 51 cm sudah termasuk busa, ketinggian busa 8 cm, dan kedalaman duduk 60 cm.

3. Studi fungsi

Dalam menentukan fungsi perancangan sofa barbel secara khusus dilakukan studi ergonomi, studi antropometri, studi struktur, dan konstruksi serta studi aktivitas di berbagai ruang duduk.

Fungsi produk merupakan fungsi yang melekat pada produk sofa yaitu fungsi duduk dengan kenyamanan lebih dibandingkan dengan kursi sejenis lainnya. Selain kenyamanan perlu dipertimbangkan pula penggunaannya dalam jangka waktu yang relatif lama.

4. Studi bahan

Bahan baku utama yang digunakan dalam produk sofa barbel adalah kayu mahoni. Kayu mahoni memiliki karakter tekstur dan serat kayu yang menarik. Sedangkan untuk bahan baku laminasi kayu menggunakan kayu mahoni, kayu jati, dan kayu sono keling.

Pemilihan bahan baku menggunakan kayu mahoni pertimbangannya adalah :

- a. Cukup tersedia dan mudah didapat dipasaran.
- b. Mempunyai serat kayu dengan motif alur yang indah.
- c. Mudah dalam pengerjaan.
- d. Kekuatan dan keawetan kayu baik yaitu termasuk kelas awet.

Jenis kayu mahoni sangat cocok untuk mebel jenis *indoor* seperti meja, kursi, sofa, dan mebel lainnya. Untuk itu bahan ini dipilih dalam mendukung terciptanya sofa yang berkualitas baik dan menarik.

5. Studi struktur dan konstruksi

Untuk mendukung fungsi dan bentuk produk sesuai konsep, sofa barbel menggunakan konstruksi sistem bongkar pasang (*knockdown*) yang terdiri dari tiga bagian utama yaitu satu dudukan dan dua lingkaran.

Sebagai struktur pembentuk rangka, sofa barbel menggunakan bahan baku kayu mahoni. Konstruksi yang digunakan adalah konstruksi pen dan lubang (*tenon* dan *mortise*) pada bagian sundukan sedangkan pada bagian lingkaran kaki menggunakan dowel dan sekrup.

6. Studi *finishing*

Finishing dalam proses ini menentukan hasil akhir suatu produk karya yang mempunyai nilai tambah tersendiri dari bahan mentah. *Finishing* bertujuan supaya suatu karya yang tercipta menjadi lebih indah dan menarik yang dapat menambah nilai suatu produk, serta melindungi produk dari gangguan luar.

Dalam pembuatan produk tugas akhir, penulis menggunakan dua teknik *finishing* meliputi pewarnaan dan penampilan. Pada proses pewarnaan menggunakan dua teknik yaitu pewarnaan duco untuk

diaplikasikan pada dudukan, sandaran, dan lingkaran sedangkan pewarnaan *natural water base* untuk diaplikasikan pada laminasi kayu.

Pertimbangan penulis memilih pewarnaan duco antara lain :

- a. Daya tahan terhadap alkohol dan air sangat baik
- b. Mampu menutupi pori - pori dengan sempurna
- c. Tingkat kehalusan sangat baik
- d. Mudah dalam perawatannya
- e. Mempunyai kombinasi warna yang bervariasi

Sedangkan pertimbangan penulis memilih pewarnaan *water base* antara lain :

- a. Memberikan kesan natural kayu
- b. Ramah lingkungan untuk penggunaan jangka panjang

Pada produk proses penampilan menggunakan proses *upholstery*. Proses ini disebut juga proses pengejokkan. Proses *upholstery* merupakan proses akhir untuk memberikan warna, bentuk, tekstur, dan kenyamanan sofa. Bahan – bahan yang digunakan dalam proses *upholstery* sangat beragam, proses ini menentukan kualitas hasil akhir yang diharapkan.

Dalam proses *upholstery* sofa barbel dipilih beberapa bahan sebagai berikut :

- a. *Webbing*

Webbing merupakan unsur penting dalam proses *upholstery*, yaitu untuk menahan gaya berat pengguna pada saat duduk sehingga dalam pemilihannya perlu dilakukan dengan cukup teliti. *Webbing* merupakan tali yang terbuat dari karet dan serat kain didalamnya, *webbing* memiliki

kelenturan dan kekuatan yang baik, tidak terlalu keras, tidak kaku dan tidak mudah putus.

b. Busa

Jenis busa yang digunakan dalam proses *upholstery* sofa barbel adalah busa general.

c. Bahan pelapis

Pemilihan bahan pelapis luar merupakan proses yang sangat penting, mengingat bahan pelapis luar merupakan penentu tampak visual akhir dan karakter kenyamanan pada saat digunakan. Dalam tahap pemilihan pelapisan akhir diputuskan untuk memilih *oscar* (kulit sintesis) warna hitam sebagai bahan pelapis sofa. *Oscar* dipilih karena memiliki tampilan yang sangat mirip dengan kulit asli, cukup awet, dan mudah dibersihkan.