

BAB IV

KONSEP DESAIN

Menciptakan desain mebel yang menarik merupakan pekerjaan yang membutuhkan pola pikir yang kreatif, untuk menciptakan hal tersebut perlu adanya suatu konsep. Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi.

Menurut Stem dalam Marizar (2005: 76) mengungkapkan bahwa desain dimulai dari inspirasi yang digerakan oleh gerakan gagasan. Gagasan desain hanya akan berhasil dengan baik apabila diawali oleh pembuatan konsep terlebih dahulu.

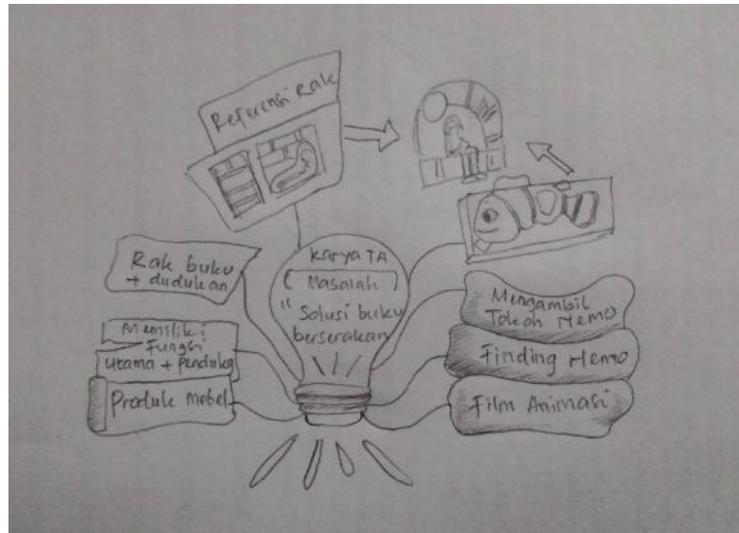
Konsep sebuah desain adalah suatu jalan yang harus dilalui dalam urutan perencanaan. Fungsi dari konsep sebagai alat kontrol untuk melatih disiplin dan tanggung jawab seorang desainer (Dalam Marizar, 2005: 2).

Metode *mind mapping* sangat berpengaruh dalam memunculkan ide, mencari sesuatu yang berinovasi. *Mind mapping* merupakan proses *brainstorming* melalui pemetaan pikiran untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan kata-kata, gambar, warna yang ditujukan untuk mencurahkan ide dalam pikiran ke bentuk diagram. Sehingga konsep yang dimiliki dapat dengan mudah dikomunikasikan.

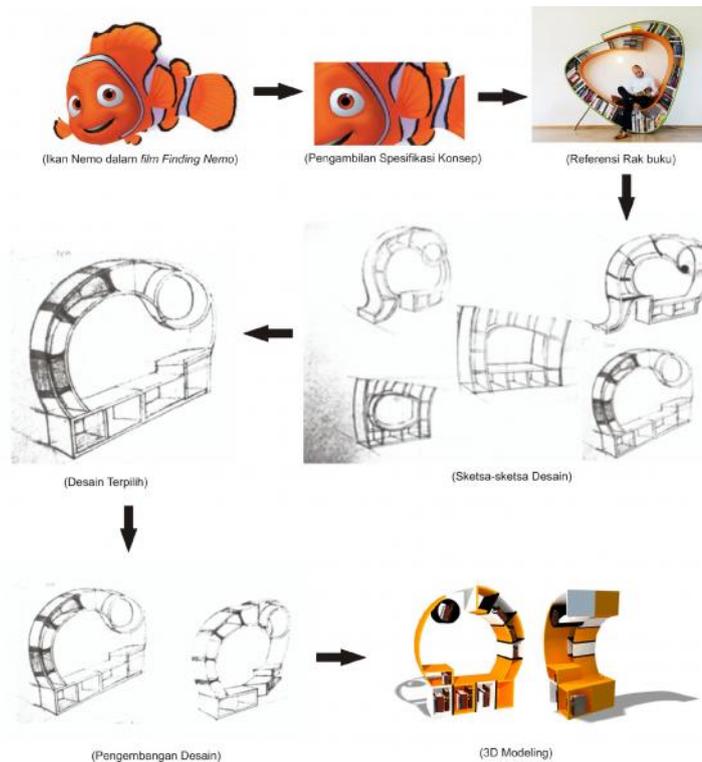
Peta pikiran adalah Teknik yang sangat efektif dibandingkan dengan mencatat konvensional atau mencatat biasa. Peta pikiran dalam beberapa penelitian terbukti telah efektif Karena dapat mengaktifkan 2 belahan otak (kiri-kanan). Hal ini didukung oleh pernyataan, “bahwa otak manusia berfungsi lebih efektif dan efisien bila berbagai aspek fisik dan keterampilan intelektual digunakan untuk bekerjasama secara harmonis bukan dibagi-bagi” (Dalam Buzan, 2004:13).

Adapun manfaat dalam metode *mind mapping* sebagai berikut:

1. Meningkatkan kecepatan berpikir
2. Memberi kelenturan berkreaitivitas yang tak terbatas
3. Menjelajah jauh dari pemikiran tempat ide-ide yang orisinal
4. Menemukan solusi yang inspiratif untuk menyelesaikan masalah



Gambar 18 : Metode Mind Mapping
(Sumber : Penulis)



Gambar 19 : Konsep Desain
(Sumber : Penulis)

A. Proses Desain

Proses desain merupakan rangkaian dalam mendesain suatu produk yang berawal dari pencarian ide dengan konsep desain yang matang sampai menjadi suatu produk yang nyata. Dalam proses desain, penulis mengaplikasikan ilmu pengetahuan, hasil penelitian, informasi dan teknologi yang terus berkembang. Perancangan dan pembuatan produk merupakan bagian yang tidak terpisahkan karena hasil dari perancangan tidak akan berguna apabila tidak direalisasikan menjadi produk yang nyata dan begitu

pula sebaliknya pembuat tidak akan dapat merealisasikan produk tanpa lebih dahulu membuat rancangannya. Konsep gambar suatu produk merupakan tugas dari perancang, sedangkan merealisasikan hasil karya untuk menjadi karya produk yang nyata secara teknis merupakan tugas pengrajin. Jadi, hasil perancangan yang berupa gambar menjadi tahap akhir dari proses perancangan dan menjadi titik awal dalam proses pembuatan produk. Gambar di buat untuk menjalankan fungsinya yaitu meringankan beban pengrajin dalam membuat produk.

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

Desain merupakan proses pemikiran yang dilatarbelakangi adanya problematika dalam kebutuhan manusia yang berupa sketsa atau rancangan bertujuan untuk menyusun komponen perangkat keras, lunak, lingkungan kerja, organisasi kerja (dalam operasional), agar pelaksanaan kerja harmonis, lancar, dan menghasilkan produk yang berkualitas dan efisien. Fungsi perancangan (*designing*) mempunyai peranan penting dalam menghasilkan bentuk produk yang sesuai dengan kebutuhan pemesan (konsumen). Perancangan (pembuatan desain) harus memperhatikan kegunaan produk, pemenuhan kebutuhan (kesesuaian) pembeli, teknologi pembuatan dan biaya (Kasmudjo. 2012:58).

Kreativitas sangat penting peranannya dalam perancangan produk, terutama dibutuhkan pada tahap informasi dan pengembangan gagasan pada proses perancangan produk, kreatifitas merupakan dari sikap individu yang kreatif berfikir berasosiasi (kemampuan menghubungkan fenomena yang telah ada), kreatifitas tidak selalu berarti baru, bisa berupa memodifikasi

produk yang sudah ada, penambahan dan pengurangan sehingga menjadi produk yang bermutu dan berkualitas.

Menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan manusia adalah hal yang ingin dicapai dari proses perancangan. Keinginan manusia dalam perancangan produk melalui penggambaran secara komputer dan analisis teknik, yang dapat diproses secara teratur, penentu waktu untuk mengkonsumsinya termasuk dalam memasarkannya. Perancangan produk berarti sudah termasuk di dalamnya setiap aspek teknik dari produk, mulai pertukaran atau penggantian komponen dalam pembuatan, perakitan, *finishing* sampai pada kekurangannya (Ginting, 2010 : 02).

Proses merupakan urutan pelaksanaan yang terjadi secara alami atau di desain menggunakan elemen waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya yang menghasilkan suatu hasil. Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika proses sebagai berikut : data diklasifikasi dan dianalisis, di buat sintesis, kemudian dilakukan evaluasi, hasil proses berpikir tersebut dijadikan landasan atau pedoman dalam menciptakan desain. Pedoman atau landasan tersebut biasa disebut sebagai konsep desain.

Beberapa Analisis yang perlu dilakukan dalam proses desain sebagai berikut :

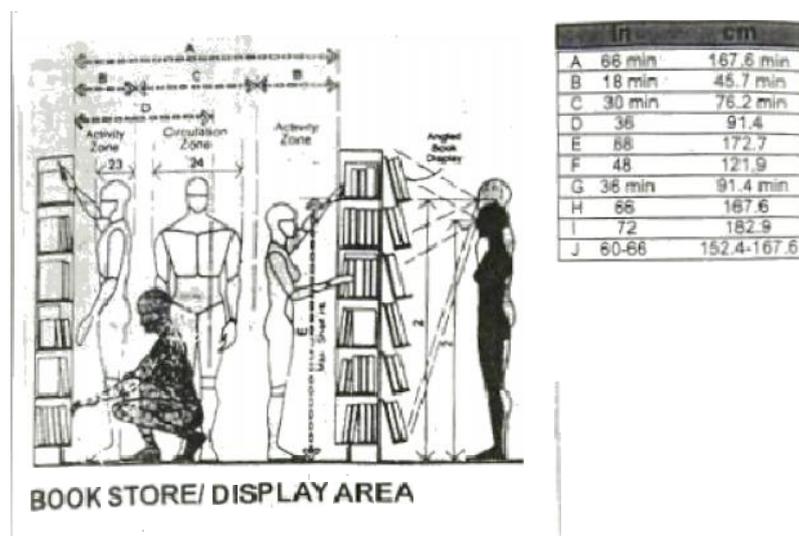
1. Analisis Aktivitas

Manusia hidup dengan berbagai beragam aktivitasnya, baik yang dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Seluruh aktivitas tersebut membutuhkan sarana pendukung berupa mebel (Eddy S, 2005:76).

Manusia memerlukan sarana berupa benda yang dapat digunakan untuk menyimpan buku-buku agar rumah tampak indah dan nyaman

karena buku-buku dapat tertata lebih rapi. Untuk memenuhi hal tersebut, maka dibutuhkan rak buku yang aman, nyaman dan indah.

Mencapai standar dalam menenpatkan buku selain bergantung pada jarak yang dipersyaratkan, juga ukuran tinggi rak buku yang sesuai dengan aktivitas manusia (anatomi tubuh manusia).



Gambar 20 : Aktivitas manusia dalam meletakkan atau mengambil buku di rak buku (Sumber: Designing Furniture, Eddy S Marizar 2005:125)

2. Analisis Bentuk dan Fungsi

Kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia (Eddy S, 2005:91).

Bentuk yang kreatif dan inovatif dapat dimunculkan melalui bentuk-bentuk dasar yang ada di lingkungan sekitar sebagai acuan karena banyak ide bentuk dasar yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi.

Form follows function oleh Louis Sullivan (1850-1942) yang berarti bentuk mengikuti fungsi akan selalu menjadi acuan dalam perancangan

mebel. Ide bentuk dasar merupakan pedoman dalam pengembangan desain yang dituangkan ke dalam sketsa-sketsa alternative.

Semua bentuk mengikuti fungsinya namun dengan tidak mengabaikan fungsi sebenarnya. Fungsi rak buku sebagai tempat untuk meletakkan buku-buku dengan susunan rak atau ambalan-ambalan yang tertata rapi.

Bentuk dari produk Tugas Akhir ini mengambil bentuk badan ikan nemo yang di deformasikan menjadi lengkungan sederhana dengan tetap menambahkan warna khasnya sebagai identitas dari ikan nemo tersebut.

3. Analisis Ergonomi

Kata 'ergonomi' berasal dari bahasa latin yaitu *ergon* yang berarti kerja, dan *nomos* yang berarti hukum alam (Bridges.1995 dalam Eddy S.2005:106).

Ergonomi merupakan studi tentang system kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain. Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia dilingkungannya.

Intinya adalah untuk mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan manusianya. Dalam konteks desain mebel, ergonomi adalah analisis human faktor yang berkaitan dengan anatomi, psikologi dan fisiologi.

Persyaratan ergonomi pada produk rak buku yang sesuai antara lain:

a. Kenyamanan

Penyimpanan buku dirancang menggunakan ukuran standarisasi yang sesuai bertujuan untuk memberi kenyamanan saat meletakkan atau mengambil buku.

b. Keamanan

Keamanan berhubungan langsung dengan konstruksi yang di pakai. Pada produk rak buku menggunakan konstruksi permanen. Konstruksi permanen merupakan jenis konstruksi yang aman karena telah melalui analisis-analisis yang telah dilakukan.

c. Kesehatan

Terdapat bahan baku dan finishing yang memicu buruknya kesehatan manusia dipengaruhi oleh zat-zat berbahaya yang terkandung di dalamnya. Namun, pada produk tugas akhir bahan baku yang digunakan adalah kayu mahoni dan cat mobil sebagai finishingnya sehingga tidak membahayakan bagi pengguna produk rak buku.

d. Efisien

Produk rak buku dapat digunakan sebagai tempat untuk meletakkan buku-buku sekaligus tempat duduk saat membaca. Sehingga, dapat menambah nilai efisiensi pada produk dan tentunya ruangan terlihat lebih luas karena rak buku dapat di lipat menjadi dua bagian.

4. Analisis Antropometri

Kata ‘Antropometri’ berasal dari bahasa Yunani yaitu anthropos yang berarti manusia dan metron yang berarti mengukur. Jadi, antropometri adalah ukuran-ukuran tentang manusia yang setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda (Eddy S.2005:118).

Sanders and Mr. Comick (1987) menyatakan bahwa antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang di pakai orang (Harno.2005:118).

Antropometri berperan penting dalam bidang perancangan industri, perancangan pakaian, dan arsitektur. Dalam bidang-bidang tersebut, data statistik tentang distribusi dimensi tubuh dari suatu populasi diperlukan untuk menghasilkan produk yang optimal sehingga suatu produk dapat berfungsi dengan semestinya. Dengan mengetahui ukuran dimensi tubuh manusia, dapat dibuat rancangan produk yang sesuai dengan dimensi tubuh sehingga menciptakan kenyamanan, kesehatan dan keselamatan kerja.

Mebel selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari ketidaknyamanan agar mebel tersebut memiliki fungsi yang optimal. Antropometri dijadikan pedoman dalam mendesain mebel yang berkaitan dengan ukuran tubuh manusia secara fisik. Dengan kata lain, desain harus tepat sesuai manusia bukan manusia yang sesuai desain.

5. Analisis Bahan dan Tekstur

Setiap bahan memiliki karakter dan juga tekstur yang berbeda-beda pada permukaannya. Secara garis besar, bahan terbagi menjadi dua jenis. Pertama bahan dari alam seperti kayu, rotan, bambu, besi, kulit, pandan dan sejenisnya. Kedua bahan buatan atau sintesis

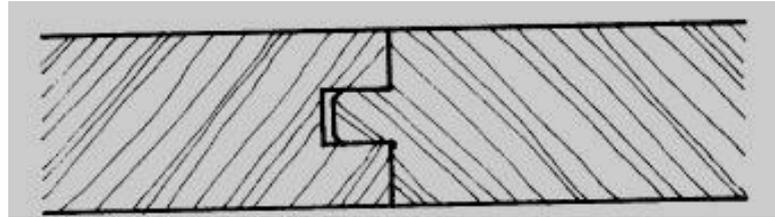
seperti plastik, *fiberglass*, *upholstery*, kulit imitasi dan sejenisnya (Marizar, 2005: 128).

Jenis bahan sangat berpengaruh tingkat kekuatan dan proses produksi. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat Tugas Akhir Rak Buku adalah bahan kayu, lebih tepatnya kayu mahoni karena memiliki tekstur yang baik, kuat, awet dan lebih ekonomis.

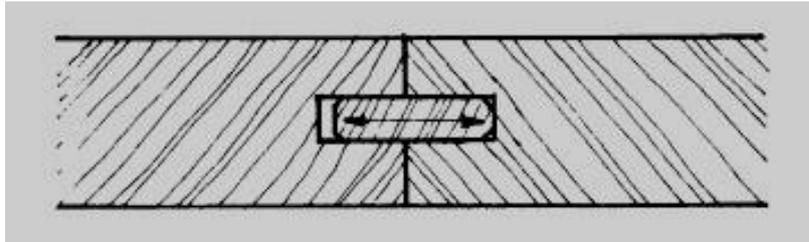
6. Analisis Struktur dan Konstruksi

Struktur dan konstruksi merupakan elemen dalam desain mebel yang mana faktor satu kesatuan dari unsur komponen penyusun mebel. Analisis ini bertujuan untuk menjamin kekuatan produk yang berkaitan dengan keselamatan penggunaannya.

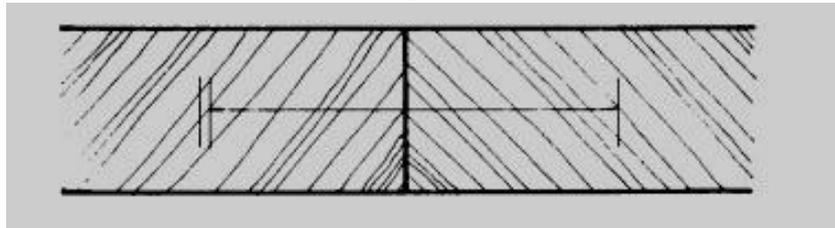
Struktur adalah bagian-bagian yang membentuk suatu produk ataupun bangunan yang pada prinsipnya elemen struktur berfungsi sebagai pendukung suatu bangunan sehingga membentuk satu kesatuan. Sedangkan konstruksi adalah elemen dalam desain mebel yang menjadi faktor penting dalam menciptakan suatu produk. Bagian dari proses desain yang disusun setelah bahan-bahan untuk mebel di pilih dan disatukan dengan menggunakan sambungan-sambungan. Sehingga tersusun secara struktural.



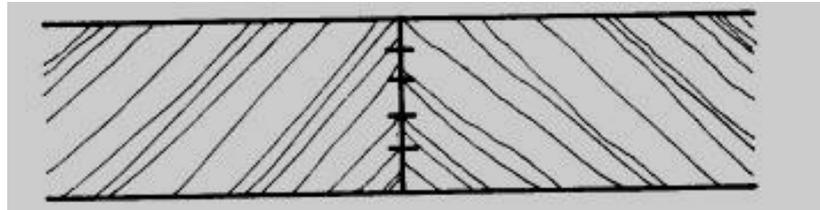
Sambungan Alur Lidah



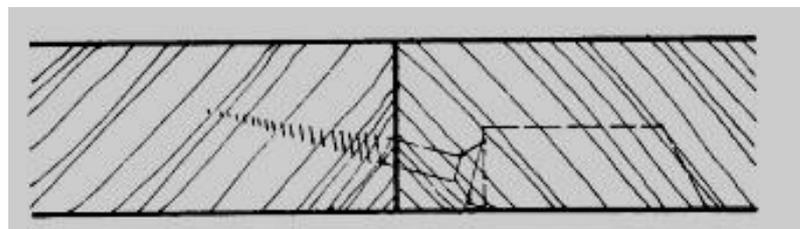
Sambungan Isian



Sambungan Pen Bulat

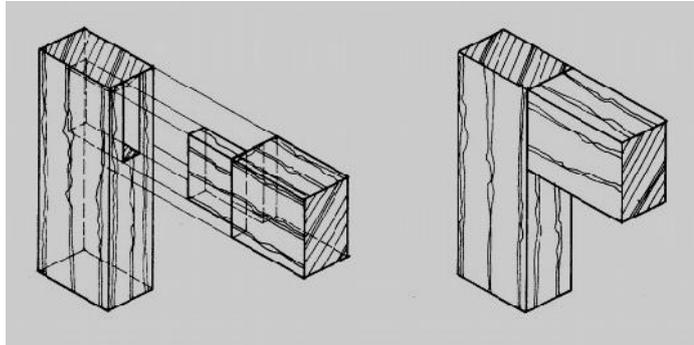


Sambungan dengan Lem



Sambungan dengan sekrup

Gambar 21 : Konstruksi pelebaran papan masif
 (Sumber : Konstruksi Perabot Kayu, M. Gani Kristanto, 1999: 29)



Gambar 22 : Konstruksi Parohan
(Sumber : Konstruksi Perabot Kayu, M. Gani Kristanto, 1999: 63)

1. Analisis *Hardware* dan *Accessories*

Sebuah mebel biasanya membutuhkan perangkat lain untuk menunjang konstruksi ataupun sistem penggunaannya. Perangkat seperti engsel, sekrup, paku, rel, kunci dan sejenisnya. Pemilihan hardware yang tepat dapat memberikan hasil akhir yang optimal kepada karya desain mebel. Sedangkan aksesoris dibutuhkan sebagai pemanis dalam karya desain mebel.

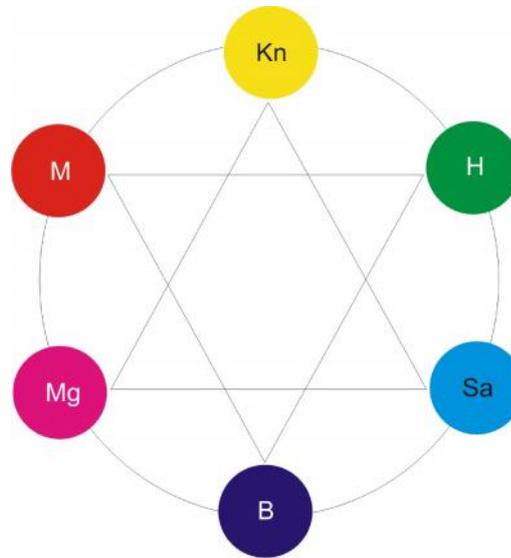
7. Analisis Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain mebel yang memerlukan kecermatan dalam proses analisisnya. Pemilihan warna akan sangat mempengaruhi karakteristik karya desain yang terbentuk. Warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Warna adalah suatu aspek yang dapat menghidupkan ruang dan membentuk atau menciptakan kesan pada ruang. Hal ini dapat diperoleh salah satunya dengan pengkomposisian warna yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan, karakter dan arti bagi ruang itu sendiri. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya serta memiliki efek psikologis. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Efek warna sangat mempengaruhi penampilan pada ruangan ataupun perabot. Warna mampu menutupi kekurangan-kekurangan dalam bentuk dan konstruksi apabila diaplikasikan dengan baik. Di sisi lain warna mampu mempengaruhi perasaan pengamat dan memberikan kesan pada suatu ruang.

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Additive adalah warna berasal dari cahaya disebut spectrum, dan subtractive adalah warna berasal dari bahan disebut pigmen. Warna pokok additive adalah merah (Red), Hijau (Green), dan Biru (Blue), dalam computer disebut warna model RGB. Warna pokok subtractive menurut teori adalah Sian (Cyan), Magenta, dan kuning (Yellow) dalam computer disebut warna model CMY. 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 Ebd. 2005:11).



Kedudukan warna pokok additive dan Subtractive pada lingkaran warna

Additive

M = Merah (Red)
H = Hijau (Green)
B = (Blue)

Subtractive

Kn = Kuning (Yellow)
Mg = Magenta
Sa = Sian (Cyan)

Gambar 23 : Lingkaran warna *additive* dan *subtractive*
(Sumber : Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005:14)



Gambar 24 : Warna *additive* dan *subtractive*
(Sumber : Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005:14)

Warna salah satu unsur desain mebel yang diperlukan dalam upaya memperindah sisi luar dari suatu produk, tujuannya agar produk yang diciptakan terlihat menarik, serta meningkatkan nilai jual. Warna suatu mebel diperoleh dari mebel itu sendiri atau dari proses *finishing*.

Secara umum jenis *finishing* warna yang digunakan untuk mebel ada dua yaitu warna solid dan transparan. Warna solid adalah warna yang menutup seluruh permukaan kayu sehingga warna asli kayu tidak kelihatan lagi, sedangkan warna transparan adalah warna yang hanya melapisi tipis (*layer*) pada permukaan kayu sehingga permukaan kayu dan karakternya masih terlihat.

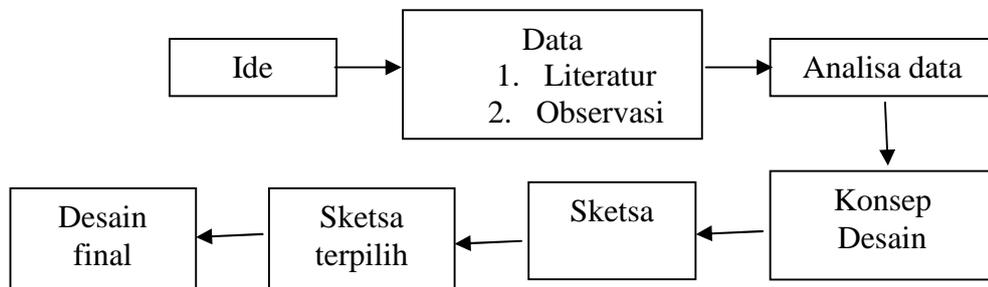
Berikut adalah warna pada produk rak buku ikan nemo serta efek atau suasana yang dimunculkan :

Warna	Suasana yang dimunculkan
Jingga	Warna hasil peleburan antara kuning dan merah, sehingga kesan yang dimunculkan masih sama yaitu kuat dan hangat.
Putih	Suci, bersih, steril
Hitam	Suram, menakutkan, tetapi elegan dan netral.

Tabel 04 : Psikologi Warna
(Sumber : Penulis)

B. Diagram Desain

Diagram desain merupakan suatu bentuk rancangan atau kerangka dalam proses mendesain secara garis besar yang memuat gambaran umum tentang bagaimana suatu tujuan dapat tercapai. Perencanaan sistematis perlu dilakukan guna mencapai hasil yang maksimal. Di bawah ini penulis melakukan penyusunan diagram proses desain, yaitu sebagai berikut:



Skema 03 : Diagram Desain
(Sumber : Penulis)

C. Kriteria Desain

Kriteria desain merupakan standar minimal suatu desain yang mana desain bisa dikatakan baik apabila telah memenuhi kriteria dalam desain yaitu mengenai bentuk, fungsi, bahan, konstruksi dan finishing namun, tidak mengesampingkan nilai ergonomic serta estetikanya.

Desain merupakan solusi terhadap permasalahan yang di hadapi oleh manusia dalam melakukan aktivitas, oleh karena itu produk yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan fasilitasi terhadap aktivitas manusia secara

optimal sehingga permasalahan yang terjadi dapat di kurangi atau bahkan dihilangkan.

Desain mebel modern sangat memperhatikan bentuk dasar yang sederhana, efisien dan praktis . Apabila desain tersebut memiliki bentuk yang baik, maka desain tersebut telah mempertimbangkan aspek ergonomic dan antropometri sehingga kenyamanan dapat tercapai secara baik.

Analisis data yang telah diperoleh dari berbagai sumber yang sebagai acuan dapat dikembangkan untuk membuat kriteria desain yang mampu memberikan nilai fungsi sehingga pemanfaatan produk lebih optimal. Pembuatan produk rak buku memiliki fungsi utamanya yaitu sebagai tempat meletakkan buku dan fungsi penunjangnya sebagai tempat duduk.

D. Ketetapan Desain

Ketapan desain adalah gambaran umum mengenai pemilihan bentuk, fungsi, bahan dan konstruksi yang akan digunakan dalam pembuatan produk tugas akhir. Bentuk yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah suatu desain dengan bentuk sederhana yang penciptaannya mengikuti fungsi dari produk tersebut.

Fungsi yang ingin di capai dalam produk tugas akhir ini adalah fungsi dari sebuah desain berupa rak buku sekaligus dapat dijadikan dudukan saat membaca buku. Pembuatan rak buku sesuai dengan kaidah ergonomic dan antropometri sehingga menjadi produk yang tepat guna.

Sehingga dapat disimpulkan ketetapan desain sebagai berikut:

1. Studi Produk

Sesuai fungsinya rak buku yang berkonsep ikan nemo dalam *film finding nemo* sebagai produk mebel yang terletak di ruang baca maupun ruang keluarga yang dapat dijadikan sebagai tempat meletakkan buku juga tempat duduk saat membaca buku yang menjadi satu kesatuan produk. penggabungan kedua fungsi dalam satu produk dirancang untuk keefisien ruang.

2. Dimensi

Produk bisa dikatakan baik jika memiliki standar ukuran yang ideal berdasarkan ergonomi dan antropometri yang menjadi hal utama mempertimbangkan sejauh mana manusia merasakan kenyamanan dalam menggunakan produk rak buku. Hal tersebut menentukan ukuran yang harus diterapkan agar nyaman untuk digunakan. Desain rak buku memiliki ukuran panjang 154 cm, lebar 40 cm dan tinggi 170 cm.

3. Studi Bahan Utama

a. Bahan Kayu Mahoni

Bahan baku yang dipilih yaitu kayu mahoni karena telah melalui beberapa pertimbangan. Kayu mahoni memiliki serat yang padat dan halus, mata kayu jarang, juga memiliki sifat yang sedang dalam pengerjaannya, kembang susutnya sedang, tekstur dan daya retaknya juga sedang. Tingkat keawetannya sedikit berada dibawah kayu jati.

Kayu mahoni yang mempunyai nama local Mahogani ini merupakan sejenis kayu yang menarik nilai ekonomis cukup tinggi karena seluruh bagian pohonnya dapat dimanfaatkan. Kualitas kayu maoni sedikit dibawah kayu jati. Sifat kayunya yang keras dan tidak gampang berubah cocok dijadikan bahan furniture. (Swasty, 15:2010).

Tanaman mahoni (*Swietenia macrophylla* King) termasuk dalam famili Meliaceae. Pohon selalu hijau (evergreen) dengan tinggi pohon antara 30 - 35 m, kulit batang berwarna abu-abu dan halus ketika masih muda lalu berubah menjadi coklat tua, menggelembung dan mengelupas setelah pohon berumur tua. Daun bertandan dan menyirip panjangnya antara 35 - 50 cm, tersusun bergantian, teksturnya halus, terdapat 4 - 6 pasang anak daun, panjangnya antara 9 - 18 cm. Bunga kecil berwarna putih, panjangnya 10 - 20 cm, malai bercabang. Tanaman mahoni dapat tumbuh baik pada daerah beriklim tipe A - C (Schmidt dan Ferguson), walaupun dapat tumbuh pada tipe iklim D, suhu rata-rata 20 - 28°C

Tumbuh baik pada dataran rendah sampai 1500 m dpl (di atas permukaan air laut) pada berbagai jenis tanah yang bebas genangan dan pH 6,5 - 7,5 (Lemmens et al , 1995). Kegunaan kayu mahoni untuk bahan bangunan, kayu lapis dan meubel, dan termasuk kayu kelas awet III - IV dan kelas kuat III. Pohon mahoni memiliki pertumbuhan yang cepat, dan pada umur 7 hingga 15 tahun mahoni sudah tumbuh besar dan bisa ditebang untuk diambil kayunya (Nursyamsi dan Suhartati, 2013:51-52).



Gambar 25: Kayu Mahoni
(Sumber : Penulis)

4. Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan produk dibantu tenaga yang terampil dibidang mebel dan juga *finishing* agar mendapatkan hasil produk dengan kualitas baik. Adapun sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pengerjaan adalah peralatan manual dan marsinal. Untuk alar-alat manual seperti ketam, palu, gergaji tangan, siku dan lain-lain, sedangkan untuk alat marsinal yaitu: *planner*, bor, gergaji pita, dan lain-lain.

5. Proses *Finishing*

Bahan *finishing* yang digunakan dalam pembuatan produk ini adalah finishing duco untuk finishing secara keseluruhan. Warna yang digunakan adalah kombinasi warna jingga, warna putih dan hitam dengan *top coat* semi *glossy*. Adapun peralatan finishing yang digunakan adalah satu set *air compressor*, *hand spray*, ampelas mesin.

Ketepatan Desain Produk Ikan Nemo sebagai Konsep Penciptaan Rak buku dapat didiskripsikan sebagai berikut:

Nama Produk	Ikan Nemo sebagai Konsep Desain Penciptaan Rak buku
Ukuran (cm) : P x L x T	154 x 40 x 170
Bahan dasar	Kayu Mahoni
Penunjang Kontruksi	Lem Epoxy, sekrup, baut dan Paku (berbagai ukuran), dll.
Aksesoris	Engsel, pengunci magnet, roda
Sistem Kontruksi dan Sambungan	Kontruksi sambungan mati yang bersifat permanen dengan alat serta bahan penunjang paku, sekrup atau lem
Sistem <i>Finishing</i>	<i>Duco warna jingga, putih dan hitam.</i>

Tabel 05: Ketepatan Desain Produk Ikan Nemo sebagai Konsep Desain Penciptaan Rak Buku
(Sumber :Penulis)