

BAB IV

KONSEP DESAIN

Menciptakan sebuah 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 (Marizar, 2005: 2).

Desainer seringkali mendapatkan ide-ide yang muncul begitu saja di kepalanya ketika sedang melakukan kegiatan sehari-hari. Dari ide-ide tersebut, desainer akan membangun sebuah konsep yang kuat. Seringkali seorang desainer hanya berfikir “saya ingin membuat rak hias yang bagus”, namun kemudian ternyata tidaklah cukup hanya keinginan itu saja yang dipakai dalam mendesain mebel, tetapi perlu dirumuskan masalahnya terlebih dahulu seperti fungsi, struktur, ataupun estetikanya. Bagi seorang desainer kapan pun punya ide sebuah desain mebel, segeralah buat sebuah sketsa sehingga kapanpun diperlukan dapat menggalinya kembali.

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).

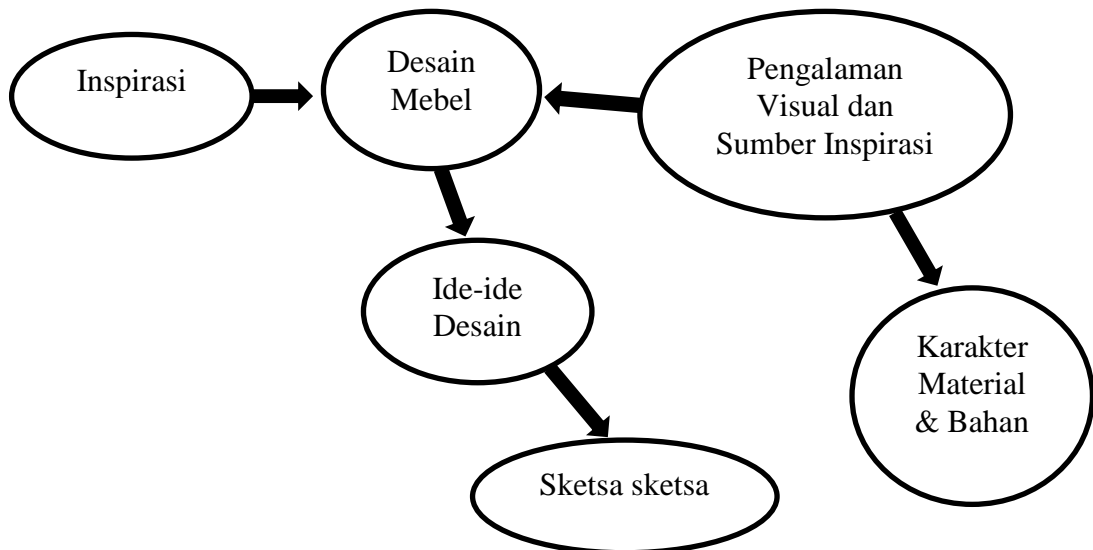
Adapun manfaat dalam metode *mind mapping* sebagai berikut:

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

A. Proses Desain

Dalam setiap proses desain (desain interior dan mebel), desainer selalu memulainya dengan mencari inspirasi yang merupakan awal dari lahirnya sebuah ide desain. Ide desain bisa berawal dari melihat desain yang sudah ada dipasaran atau dari sumber inspirasi lain. Ide-ide muncul dari hal-hal

inspirasional, kemudian dituangkan desainer dalam sketsa-sketsa desain (Sholahuddin, 2014:7)



Kerangka 02 : Ide Awal Sebuah Desain Mebel

(Sumber : Sholahuddin 2014:7)

Dalam proses transisi dari sketsa ke bentuk objek dalam sebuah proses desain itulah, desainer banyak menghadapi permasalahan (isu-isu) dan keputusan desain yang harus dibuat. Dalam proses desain tersebut banyak keputusan-keputusan dibuat atau pilihan-pilihan desain yang diambil seringkali membingungkan desainer (Sholahuddin 2004:7).

Menurut Solahuddin (2004:7) Proses desain yang sukses akan terdapat sebuah hubungan baik antara proses penggalian ide, pengalaman, dan kemampuan serta pilihan kreatif lain untuk memperkuat desain tersebut.

Dalam pendekatan desain interior termasuk desain mebel di dalamnya, desainer akan terbantu dalam organisasi kerja jika ditentukan terlebih dahulu proses desainnya yaitu :

1. *Konseptualisasi (Conceptualization)*

Menciptakan sebuah konsep yang dikembangkan dari ide awal dan perumusan masalah (*statement* masalah) yang berisi rencana tentang proses desain.

2. *Penelitian (Research)*

Meneliti semua aspek dari masalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi.

3. *Pengembangan Desain (Design Development)*

Mengembangkan desain sampai pada poin dimana objek dapat dibangun.

4. *Implementasi (Implementation)*

Mengimplementasikan desain (membangun bagian-bagiannya).

5. *Evaluasi (Evaluation)*

Mengevaluasi keseluruhan proyek.

6. *Presentasi (Presentation)*

Mempresentasikan secara profesional dengan cara yang informatif.

Selain proses diatas, dapat juga dilakukan pendekatan desain dalam berbagai cara, tergantung latar belakang desainernya, keperluan desain tersebut, dan kompleksitasnya.

1. **Konsepsualisasi (*Coceptualization*)**

Pekerjaan pertama kali yang dilakukan oleh seorang desainer adalah menemukan gagasan awal. Gagasan awal ini harus dapat dimasukkan ke dalam suatu konsep yang kuat.

Suatu konsep adalah : “Suatu gagasan yang dirumuskan dengan baik dan secara formal digunakan untuk menguraikan masalah pokok, baik itu masalah struktural, fungsional atau visual”.

Dalam menciptakan sebuah konsep desain, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan isu yang diselidiki di dalam desain tersebut. Suatu pernyataan masalah desain bisa berbentuk kompleks atau sederhana. Konsep yang kuat digunakan untuk memberi arah kepada pengembangan konsep, penting terutama jika ada pembatasan desain. Konsep yang kuat mengijinkan desainer menetapkan kerangka kerja untuk mengatasi berbagai pertanyaan dan masalah yang mungkin muncul dalam pengembangan dan kontruksi (Sholahuddin 2014:11).

2. **Penelitian (*Research*)**

a. Aturan Penelitian Desain

Seorang desainer dapat mengamati sebuah objek untuk membangun inspirasinya dalam mendesain sebuah mebel, kemudian dilanjutkan dengan meneliti. Dalam proses pencarian tersebut, desainer memerlukan konseptualisasi sebagai langkah awal dalam proses desain.

Para desainer biasanya mengasimilasi informasi dan fokus pada tujuan serta sudut pandang baru dalam proses desainnya. Penelitian para desainer biasanya didasarkan pada proses kerja beberapa desainer sebelumnya, namun dapat pula dipengaruhi oleh beberapa proses teknis seperti : proses pembengkokan *plywood*, berdasarkan fungsi (analisis fungsi) atau objek yang spesifik (tipe-tipe dari mebel).

b. Penelitian Melalui Analisis

Menggali informasi tentang mebel yang sedang didesain, dapat dilakukan para desainer dengan cara menganalisa secara berkelanjutan dan mencatat hasil observasi tersebut, proses ini disebut sebagai “penelitian melalui analisis”.

Penelitian melalui analisis merupakan cara lain untuk menyempurnakan sebuah konsep. Caranya yaitu memecah strukturnya menjadi beberapa bagian komponen dan memikirkan untuk apa masing-masing komponen tersebut, batasan-batasan, serta fungsinya yang berhubungan dengan keseluruhan struktur. Desainer menganalisis properti dari bahan yang diperlukan, selanjutnya dianalisis keseluruhan fungsi dari bagian-bagiannya kemudian bagaimana pengguna berintegrasi dengan objek tersebut.

c. Proses Inovasi

Dalam suatu konsep desain mebel, inovasi bergantung pada bagaimana cara memandang suatu permasalahan desain. Misalnya jika seorang desainer ingin mendesain suatu rak hias yang inovatif, hal

pertama yang dilakukan adalah menyadari apa permasalahannya. Bukan bagaimana cara mendesain rak hias untuk mendukung kegiatan orang-orang, tetapi bagaimana cara mendukung orang-orang menggunakan rak hias tersebut sehingga dapat benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan. “Solusi permasalahan” tersebut adalah desain rak hias yang akan dibuat. Satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memisahkan pemikiran desainer yang membuatnya berfikir tentang satu format tertentu yang spesifik, tetapi memperhatikan permasalahan desainnya.

3. Pengembangan Desain (*Design Development*)

Setelah desainer menentukan konsep yang kuat, langkah selanjutnya adalah membentuk fisik dari mebel.

Pengembangan desain merupakan kegiatan pemecahan masalah estetis struktural dan fungsi dari bentuk, menganalisis, menginvestigasi, dan menyempurnakan desain dengan cara terbaik dalam mengekspresikan konsep.

Dengan kata lain inilah waktunya menggambar, membuat model dan maket, memilih bahan, metode konstruksi, dan menentukan detail.

Menurut (Sholahuddin, 2014:24), ada delapan langkah dalam pengembangan desain yaitu :

a) Meninjau ulang masalah

Langkah 1: seorang desainer memulainya dengan menemukan pernyataan masalah dan konsep awal yang kemudian dikembangkan.

Pernyataan tersebut mungkin saja diperbaiki kembali atau disempurnakan karena adanya informasi baru yang ditambahkan di akhir pekerjaan.

b) Membuat daftar kebutuhan

Langkah 2: desainer mencatat semua kebutuhan seperti fungsi, dimensi, warna, dan bahan. Selain itu perlu didaftar pokok-pokok tambahan yang spesifik. Data daftar kebutuhan tersebut adalah pegangan bagi desainer untuk memecahkan permasalahan desain dan menciptakan nilai-nilai estetis.

c) Memilih referensi visual dan ikon

Langkah 3: membuat sketsa-sketsa bentuk mebel yang akan digunakan. Namun jika seorang desainer sedang tidak mendapatkan inspirasi, maka desainer dapat mengadopsi dari referensi visual atau ikon. Dari referensi visual atau ikon yang diadopsi desainer diharapkan akan muncul ide-ide baru dan bentuk yang lebih estetis. Referensi visual dan ikon dapat dikembangkan selama konseptualisasi atau penelitian desain atau selama proses pengembangan desain

d) Menggenerasikan bentuk

Langkah 4: Proses lain ketika desainer tidak menemukan inspirasi yaitu dengan menggenerasikan bentuk. Walaupun desainer terkadang sudah menentukan bentuknya dalam pikirannya, namun dengan melakukan proses penggenerasian bentuk, desainer akan selalu bisa mendapatkan banyak pilihan.

Beberapa bentuk dari proses penggenerasian bentuk dapat dimodifikasi dalam beberapa fungsi integrasi yang lain dan dapat juga digunakan untuk detail-detailnya.

e) Meninjau ulang pilihan

Langkah 5: Meninjau kembali berbagai pilihan, terdapat berbagai macam kemungkinan antara lain:

- a. Mengubah ukuran/skala secara radikal, hal tersebut dapat mengubah karakter desain mebel.
- b. Meninjau ulang bahan, meliputi kekuatan, stabilitas, maupun daya tahannya.
- c. Bereksperimen dengan bagian-bagian, yaitu bagian terekspos, tersembunyi, dan terintegrasi.
- d. Meningkatkan/mengurangi kompleksitas, misalnya dengan mengembangkan kekuatan kualitas ornamen pada desain atau sederhanakanlah.
- e. Memanipulasi dan mengontraskan bentuk.
- f. Kejelasan atau kekaburan.

f) Meninjau ulang bahan

Langkah 6: Saat seorang desainer sudah mempunyai sketsa dari sebuah bentuk mebel yang didesain. Selanjutnya desainer harus mulai berfikir bahan yang akan digunakan. Cari atau pilihlah jenis bahan yang paling cocok, serta pertimbangkan juga harga/biaya dari bahan tersebut.

g) Meninjau ulang kemungkinan pembuatan

Langkah 7: desainer membuat *prototype*, evaluasi biaya, serta meneliti kepraktisan desain mengenai struktur, ketahanan fungsi, dan biaya.

h) Model gambar kerja dan maket (*mock-up*)

Langkah 8: Setelah pembuatan sketsa dan menentukan berbagai pilihannya, desain dapat dikatakan sudah terbentuk. Selanjutnya membuat model skalatis sehingga apa yang digambar dapat dilihat oleh desainer secara tiga dimensi yang berguna untuk mengecek kesalahan atau detail lainnya. Gambar kerja awal adalah langkah selanjutnya. Tahap ini akan membantu untuk mengecek proporsi dan detail.

Gambar kerja adalah gambar teknik yang dibuat secara detail dengan skala ukuran. Pada umumnya, skala dibuat antara 1:5, 1:10, atau 1:20. Sedangkan untuk detail konstruksinya dibuat skala 1:2 atau 1:1. Pola bentuk yang sulit menggunakan skala kecil dapat dibuat sesuai dengan ukuran sesungguhnya, yaitu dengan skala 1:1. Gambar kerja biasanya dibuat di atas kertas kalkir dengan menggunakan rapido atau pena gambar ukuran 0.1, 0.3, dan 0.6 atau 0.8.

4. Implementasi (*Implementation*)

Sebuah diskusi komprehensif mengenai konstruksi adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam membuat mebel. Di dalam topik diskusi tersebut akan lebih dijelaskan mengenai efisiensi dalam memecahkan isu desain

sebelum konstruksi dimulai. Biasanya akan lebih baik jika kita melihat proyek desainer dalam sebuah model.

Selain kita mengevaluasi kembali desain dan detail serta membuat pengembangan desainnya. Bagaimanapun juga memahami sebuah proyek akan lebih mudah dalam bentuk tiga dimensi dengan bahan sebenarnya. Desainer harus melihat hasil desain dengan pengamatan yang kritis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi desain dilakukan desainer melalui kritik-kritik atas hasil desainnya, namun akan lebih baik jika orang lain yang mengkritisnya. Dari pendapat berupa masukan dan saran dari orang lain maka desainer akan mendapatkan perspektif yang lebih segar dari apa yang dilihat orang lain pada hasil desainnya.

6. Presentasi (*Presentation*)

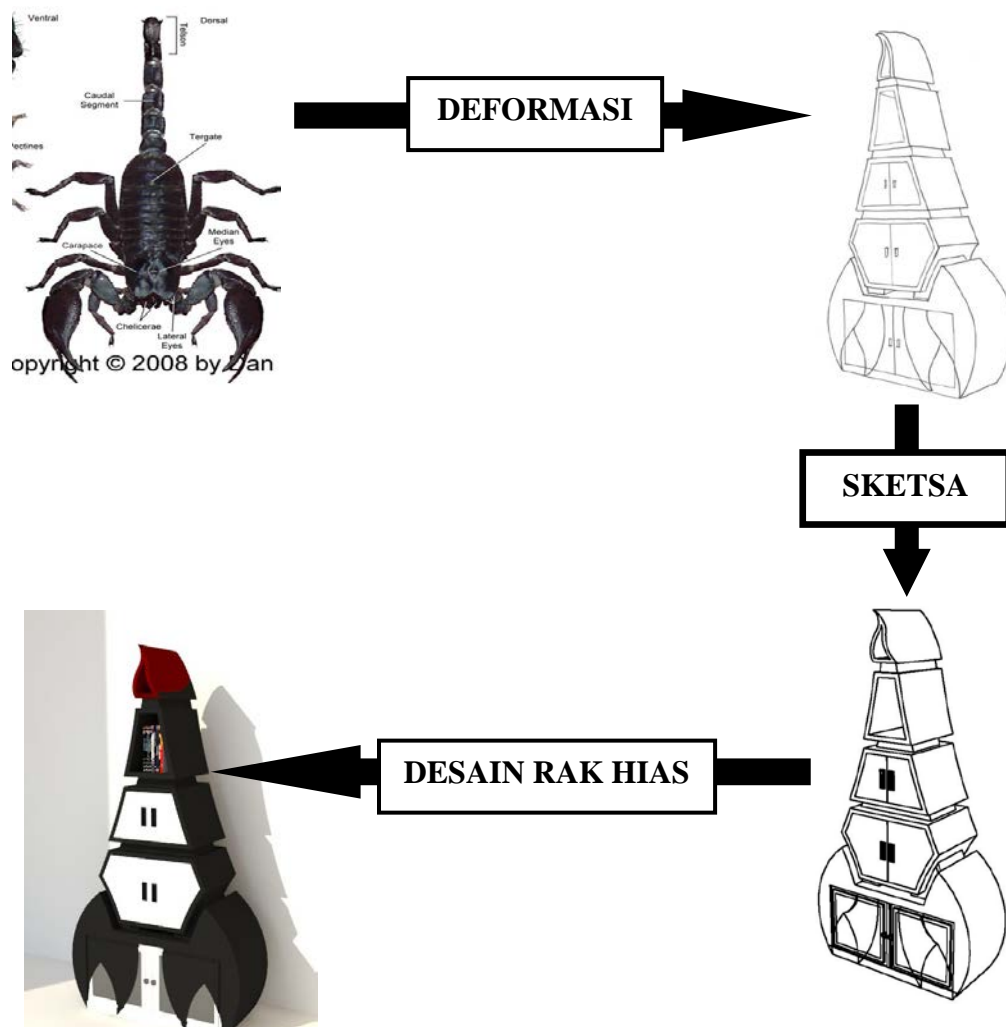
Presentasikan desain adalah saat desainer memberikan penjelasan tentang usaha dan kreatifitas dalam karya desainnya kepada klien, sehingga klien dapat melihat kualitas dan konsistensi dari karya yang akhirnya akan membantu dalam membangun reputasi dan meningkatkan daya jual karya mebel. Presentasi dilengkapi dengan gambar presentasi, gambar ekspresi, dan gambar bentuk.

Slideshow dan foto karya sangat penting untuk demonstrasi langsung akan proses kerja karya desainer, sangat berharga untuk keperluan publikasi karena desainer mungkin akan merilis hasil karyanya di koran, majalah, ataupun buku.

B. Deformasi Desain

Dalam pembuatan desain rak hias ini, metode deformasi dipilih karena dirasa merupakan metode yang paling cocok dalam mengembangkan ide bentuk kalajengking menjadi sebuah desain rak hias yang menarik.

Dengan menggunakan metode deformasi, dapat dilakukan penyederhanaan bentuk kalajengking kedalam sebuah desain rak hias tanpa mengurangi ciri dari bentuk kalajengking itu sendiri.



Kerangka 03 : Proses Deformasi Kalajengking
(Sumber : M Zainal Abidin, 2018)

C. Kriteria Desain

Kriteria desain, bisa didefinisikan sebagai “segala sesuatu yang merupakan persyaratan yang bersifat sangat umum, yang harus dipenuhi oleh suatu produk atau sistem yang sedang direncanakan”. Biasanya, berkaitan erat dengan sejumlah hal yang bersifat umum, dan belum menunjuk suatu angka tertentu. Jika sudah bersifat lebih spesifik terhadap suatu produk tertentu, sering disebut “kriteria produk” (*product criteria*). Secara umum, jika dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, maka bunyi pertanyaannya adalah : “apa syarat-syarat umum yang harus dipenuhi oleh produk atau sistem yang hendak direncanakan”? Yang inilah yang dalam proses selanjutnya harus dijawab perencana secara jelas, tegas, dan rinci.

Kriteria desain pada dasarnya merupakan suatu persyaratan yang masih bersifat sangat umum, dan belum merupakan suatu persyaratan yang sifatnya sangat teknis dan belum rinci. Sifatnya yang masih longgar dan belum terlalu mengikat menyebabkan kriteria desain umumnya belum mencantumkan “angka-angka” tertentu; melainkan masih berbentuk “pernyataan” saja.

Apapun istilah yang digunakan, pada dasarnya kriteria desain, sesuai dengan sebutanya, lebih mengarah kepada berbagai hal yang bersifat membatasi, harus memenuhi suatu hal tertentu, atau harus melewati suatu ambang batas tertentu. Dengan demikian, jelaslah bahwa kriteria desain seringkali bersifat mengikat dan membatasi perencana. Kriteria desain, umumnya berasal atau datang dari pihak lain diluar perencana.

Meskipun disebutkan bahwa kriteria desain umumnya datang dari pihak luar (selain perencana), tetapi dalam beberapa kasus tertentu, kriteria desain bisa juga ditetapkan oleh perencana sendiri. Hal ini, misalnya terjadi pada perencana yang bekerja dengan sasaran yang ditentukan sendiri olehnya, berdasarkan kesimpulan atas suatu analisis tertentu.

Kriteria desain, jika sudah dianalisis dan diterapkan derajat keberlakuannya, kebenaran, dan derajat kesesuaiannya, biasanya kemudian ditetapkan statusnya menjadi batasan desain. Dalam hal ini, disebut dengan istilah “umumnya”, karena tidak semua kriteria desain, harus selalu ditetapkan dan digunakan sebagai batasan desain oleh perencana.

Perencana, dalam hal ini harus melakukan suatu analisis lebih dahulu terhadap sejumlah kriteria desain yang diajukan kepadanya, sebelum menentukan “status” kriteria desain tersebut dalam proses perencanaan. Hasil analisis yang dilaksanakan perencana terhadap sejumlah kriteria desain yang diajukan kepadanya, dengan segera harus dinyatakan (diberitahukan) secara objektif dan terbuka kepada pihak pemberi kriteria desain. Hal ini sangat dianjurkan, untuk menghindarkan kesalah pahaman.

Seperti pada kebutuhan desain, kriteria desain umumnya disampaikan kepada perencana oleh pihak lain, dengan harapan untuk dilaksanakan. Dalam hal ini, perencana harus melakukan analisis atau studi lebih dahulu, untuk memutuskan, apakah kriteria desain tersebut hendak diterima, ditolak, atau diterima dengan catatan. “diperbaiki”, atau “diganti”, sehingga berupa suatu persyaratan yang tidak mutlak harus dilaksanakan dalam pelaksanaan proses

perencanaan, maka perencana bisa mengubah status kriteria desain menjadi sebuah “pertimbangan desain” dengan skala prioritas rendah.

Desain dimulai dari inspirasi yang digerakkan oleh getaran gagasan. Gagasan desain hanya akan berhasil dengan baik apabila diawali oleh pembuatan konsep terlebih dahulu. Dalam hal ini, konsep desain berperan sebagai pengendali masalah yang terjadi didalam pembuatan desain (Bram Palgunadi, 2008 : 211-216).

D. Ketetapan Desain

Tahap ini merupakan keputusan akhir seorang desainer dalam menentukan hal-hal apa saja yang berhubungan dengan produk yang sudah direncanakan, yang menyangkut nama produk, ukuran, bahan dasar dan bahan penunjang, sistem konstruksi serta *finishingnya*. Dengan ketetapan desain ini proses perwujudan karya akan lebih mudah dilakukan.

1. Studi Produk

a. Desain

Dasar perencanaan sangat penting dalam pembuatan suatu karya, karena memudahkan dalam proses pembuatan desain. Dengan menggunakan proses secara sistematis diharapkan dapat menghasilkan suatu karya desain yang berkualitas dan bermutu, proses tersebut diawali dengan memunculkan ide-ide yang ditulis melalui konsep-konsep serta sketsa-sketsa atau gambar alternatif yang didukung dengan data yang akurat, kemudian diolah dan dianalisa guna memperoleh suatu kesimpulan

yang nyata, dari kesimpulan tersebut diharapkan mendapat suatu keputusan dalam mewujudkan karya desain.

b. Dimensi

Dengan dilakukan deformasi (penyederhanaan) pada bentuk aslinya yang sedikit ada kelengkungan dibuat lurus untuk mempermudah dalam proses pembuatan produk. Oleh sebab itu ukuran yang digunakan adalah panjang 105 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 200 cm.

c. Bahan Baku

1. 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 lokal Mahogani ini merupakan sejenis kayu yang menarik nilai ekonomis cukup tinggi karena seluruh bagian pohonnya dapat dimanfaatkan. Kualitas kayu mahoni 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 19 : Kayu Mahoni
(Sumber : M Zainal Abidin, 2018)

4. Bahan pendukung

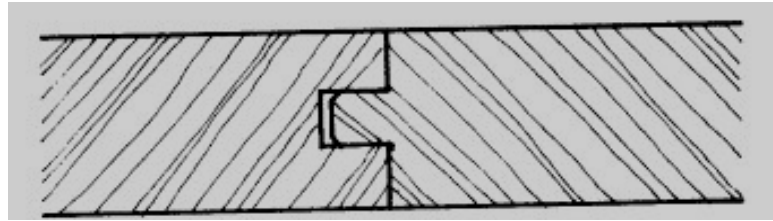
Bahan pendukung yang di pakai dalam pembuatan produk dalam desain rak hias ini adalah *particle board* dan kaca.

5. Proses Pengerjaan

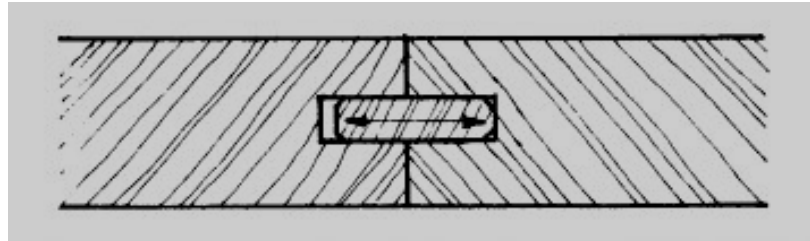
Untuk mendapatkan hasil yang baik dan berkualitas harus dijaga serta perlu diperhatikan lagi adalah kualitas sumber daya manusianya (SDM). Untuk itu harus terampil dan berpengalaman dibidangnya agar dapat menghasilkan produk yang memuaskan. Adapun sarana dan prasarana yang dilakukan dalam pertukangan adalah alat manual dan masinal. Untuk alat manual seperti, ketam, palu, siku, gergaji tangan, meteran, dan sebagainya. Sedangkan untuk alat-alat masinal yaitu : serut, bor mesin, *profil*, gergaji *circle*, bobok mesin, dan lain-lain.

6. Konstruksi

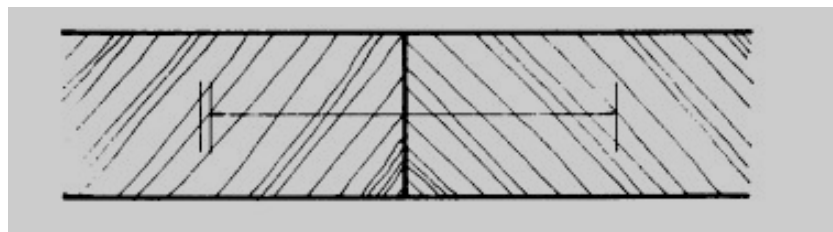
Pertimbangan struktur dan kontruksi dilakukan dengan tujuan keamanan pemakainya. Struktur kontruksi merupakan perakitan atau penggabungan dengan menggunakan sambungan-sambungan. Kontruksi adalah sambungan antara komponen satu dengan komponen lainnya yang tersusun secara struktural. Kontruksi untuk bagian bawahnya sendiri menggunakan purus/tenon, sedangkan bagian tundan-tundan menggunakan menggunakan pen/dowel. Semuanya ini adalah kontruksi yang biasa digunakan dalam pembuatan sebuah produk rak hias.



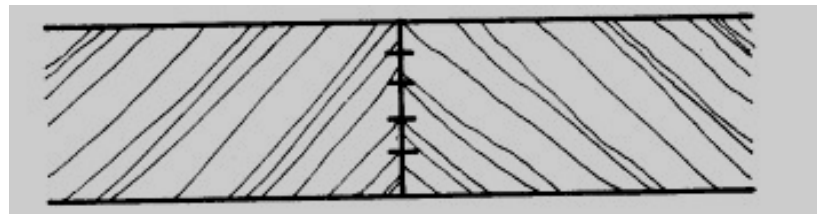
Sambungan Alur Lidah



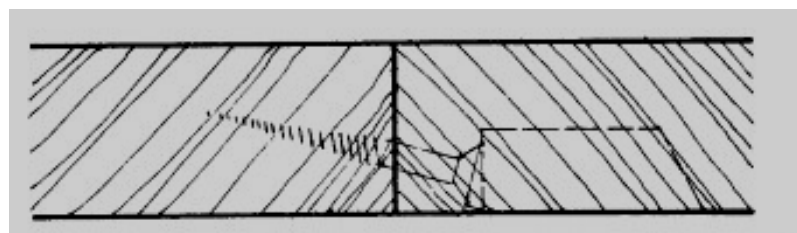
Sambungan Isian



Sambungan Pen Bulat

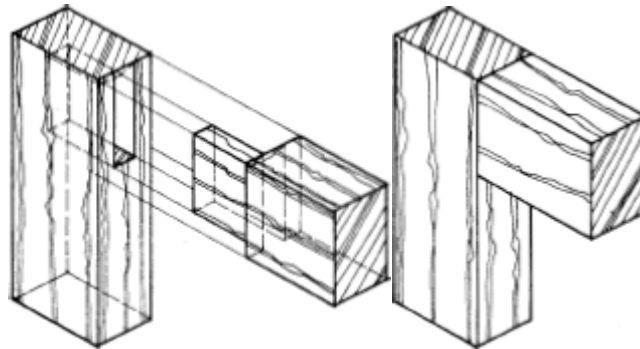


Sambungan dengan Lem



Sambungan dengan sekrup

Gambar 20 : Jenis Sambungan
(Sumber : M Zainal Abidin, 2018)



Gambar 21 : Hubungan Pen (Tidak Tembus)
(Sumber : Konstruksi Perabot Kayu, M. Gani Kristanto, 1999: 63)

7. *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 akan lebih indah dan menarik yang dapat menambah nilai suatu produk, dan melindungi produk dari gangguan luar. Adapun *finishing* yang penulis gunakan adalah finishing Duco warna hitam, putih dan merah kahitaman dengan hasil gloss. Warna tersebut digunakan untuk menyerupai jenis kalajengking yang telah dipilih.

8. Kontrol Kualitas (*Quality Control*)

Kontrol kualitas adalah melakukan pengecekan (pengontrolan, pemantauan, baik dalam bahan yang masih berupa komponen (papanan) sampai dengan pengerjaan produk sekaligus sampai *finishing*. Hal ini yang perlu diperhatikan bila menginginkan hasil yang maksimal, maka yang dilakukan adalah mengurangi resiko kesalahan yang ada.

Selanjutnya melakukan pembuatan gambar kerja yang mudah dibaca dan dipahami oleh orang lain. Gambar kerja dapat dilakukan dengan manual atau secara komputer. seiring dengan berkembangnya jaman sekarang ini banyak aplikasi komputer untuk mendukung gambar kerja secara grafis, hal ini hasilnya lebih cepat dan rapi. Gambar kerja terdiri dari : tampilan tampak depan, tampak samping, tampak atas, tampak belakang, detail, detail potongan-potongan, perspektif dan *exploded (blow-up)*. Pembuatan gambar kerja sangat penting karena untuk penyampaian (panduan) pada seorang tukang kayu atau perajin (*carpenter*) dalam pembuatan produk rak hias.

9. Kalkulasi

Kalkulasi merupakan proses perhitungan mulai dari pembuatan produk sampai dengan hasil *finishing*, yang meliputi : pemakaian bahan baku, bahan penunjang, proses *finishing*, biaya tenaga (perajin, *finishing*, amplas). Serta menentukan nilai jual suatu produk.

Ketepatan Desain Produk Rak Hias Dengan Ide Dasar Kalajengking dapat didiskripsikan sebagai berikut:

Nama Produk	Rak Hias Dengan Ide Dasar Kalajengking
Ukuran (cm) : P x L x T	105 x 40 x 200
Bahan dasar	Kayu Mahoni
Penunjang Kontruksi	Lem Epoxy, Sekrup, dan Paku (berbagai ukuran), dll.
Aksesoris	Engsel, Gagang pintu rak, Pengunci
Sistem Kontruksi dan Sambungan	Kontruksi sambungan mati yang bersifat permanen dengan alat serta bahan penunjang paku, sekrup atau lem
Sistem <i>Finishing</i>	Duko warna Hitam, Putih dan Merah kehitaman dengan hasil <i>Glossy</i>

Tabel 03 : Ketepatan Desain Produk Rak Hias dengan Ide Dasar Kalajengking
(Sumber : M Zainal Abidin, 2018)