

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **A. Proses Desain**

Kursi teras konsep *ice cream* diperlukan adanya suatu perencanaan yang baik, sehingga menghasilkan tahapan pengerjaan dari awal sampai akhir seperti yang dikehendaki.

Proses desain merupakan rangkaian proses berkesinambungan sehingga suatu produk dapat terwujud. Dalam pandangan estetika sebuah mebel dapat ditinjau melalui wujud *Visual art*-nya yang menganut prinsip-prinsip seni kesatuan, keserasian, keseimbangan, irama, proporsi, dan ergonominya. (Sugiyanto, 2004:10)

Untuk mendapatkan desain yang baik harus menentukan kaidah-kaidah unsur dan prinsip desain, yaitu :

#### **1. Unsur desain**

##### **a. Titik**

Yang merupakan unsur dasar karya seni rupa yang terkecil. Segala bentuk wujud yang dihasilkan dimulai dari titik. Sehingga titik menjadi pusat perhatian. Titik yang membesar disebut dengan bintik

##### **b. Garis,**

Yang merupakan batas limit darisuatu benda, bidang, ruang, tekstur, warna dll. Garis memiliki dimensi yang memanjang dengan arah tertentu, memiliki sifat seperti panjang, pendek, lurus, tipis, tebal, vertical, horizontal, halus,

melengkung, berombak, miring, putus-putus, dan masih banyak sifat-sifat lainnya. Garis ini memberikan kesan simbolik, gerak, ide dan lain sebagainya.

c. Bidang,

Unsur ini merupakan perkembangan dari penampilan garis, yakni perpaduan antara garis-garis dalam kondisi tertentu. Bidang bisa diamati secara visual pada setiap benda alam & pada karya seni rupa yang dihasilkan. Berdasarkan bentuknya, bidang terdiri dari bidang biomorfis, geometris, bersudut, dan tak beraturan. Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis atau juga karena sapuan warna.

d. Bentuk,

Bentuk merupakan wujud yang terdapat di alam dan terlihat nyata. Bentuk dapat berarti shape, yakni bentuk benda polos yang muncul tanpa penjiwaan atau hadir secara kebetulan, dapat dilihat hanya sekedar penyebutan sifatnya saja seperti:ornamental, bulat, panjang, tidak teratur, persegi dan lain sebagainya. Dan bentuk plastis atau dalam bahasa inggrisnya form yang berarti bentuk benda yang dapat dilihat dan dirasakan karena memiliki unsur nilai dari benda tersebut, seperti contoh: lemari.

e. Tekstur

Tekstur ialah sifat permukaan pada setiap benda yang bisa dilihat juga diraba. Dimana sifatnya terkesan halus, kusam, kasar, licin, mengkilap, dan lainnya. Sifat tersebut bisa dirasakan melalui indera penglihatan dan juga rabaan. Tekstur terbagi dua yakni tekstur nyata dimana sifat permukaannya

menunjukkan kesan yang sebenarnya dan tekstur semu (maya), dimana kesan permukaannya dapat berbeda-beda antara pengelihatannya dan rabaan. Tekstur berfungsi untuk memberikan karakter tertentu pada bagian bidang permukaan yang bisa menimbulkan nilai-nilai estetik.

f. Warna,

Berdasarkan cahaya, warna dapat dilihat dari tujuh spectrum warna dalam ilmu fisika. Sedangkan secara teorinya, warna dipelajari melalui dua pendekatan dimana salah satunya ialah melalui teori pigmen warna (Goethe) yaitu butiran halus pada warna. Adapun beberapa istilah dalam teori warna pigmen diantaranya yaitu:

- *Warna primer* atau warna dasar, yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning.
- *Sekunder*, warna yang didapat dari campuran kedua warna primer seperti warna jingga, hijau dan ungu.
- *Tersier*, ialah warna hasil campuran dari kedua warna sekunder.
- *Analogus*, merupakan deretan warna yang letaknya sampingan dalam satu lingkaran warna atau berdekatan, seperti pada deretan warna hijau menuju warna kuning.
- *Komplementer*, merupakan warna yang kontras dan letaknya berseberangan dalam satu lingkaran warna, seperti contoh warna merah dengan hijau, warna kuning dengan warna ungu.

g. Gelap Terang

Gelap terang dalam karya seni rupa dua dimensi berfungsi untuk menggambarkan benda seolah gambar tiga dimensi, memberikan kesan ruang /

kedalaman, juga memberikan kontras pada gambar. Teknik gelap terang dibedakan menjadi dua yaitu *chiaroscuro* yang merupakan peralihan bertahap atau gradasi dan *silhouette* yakni bayangan tanpa peralihan bertahap atau gradasi

#### h. Ruang atau Kedalaman

Dalam karya seni tiga dimensi, ruang bisa dirasakan langsung oleh penikmat seni seperti ruangan di dalam gedung, rumah, sekolah dan lain-lain. Unsur ruang pada karya seni dua dimensi bersifat semu / maya karena didapat melalui penggambaran yang terkesan cekung, pipih, menjorok, datar, cembung, dan lain sebagainya.

## 2. Prinsip Prinsip desain

### a) Kesatuan

Prinsip Kesatuan (*Unity*) adalah wadah unsur-unsur lain di dalam seni rupa sehingga unsur-unsur seni rupa saling berhubungan satu samalain dan tidak berdiri sendiri. Sehingga unsur seni rupa akan bersatu padu dalam membangun sebuah komposisi yang indah, serasi, dan menarik. Prinsip kesatuan merupakan bahan awal komposisi karya seni.

### b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan berhubungan dengan berat ringannya suatu karya seni. Karya seni diatur agar mempunyai daya tarik yang sama di setiap sisinya. Prinsip keseimbangan ini memberikan pengaruh besar pada kesan suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Balance bisa dibuat secara *formal/simetris* dan

dengan *informal/asimetris* serta keseimbangan *radial/memancar*.

Terdapat 4 jenis keseimbangan, yaitu:

- Keseimbangan Sentral (Terpusat)
- Keseimbangan Diagonal
- Keseimbangan Simetris
- Keseimbangan Asimetris

c) Irama

Irama atau *Ryhme* merupakan pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur dan terus menerus sehingga mempunyai kesan bergerak. Pengulangan ini bisa berwujud bentuk, garis, atau rupa-rupa warna. Pengulangan unsur bentuk jika diletakkan ditempat yang sama maka akan terlihat statis, berbeda dengan irama harmonis maka menghasilkan nilai estetika yang unik. Untuk itu pintar-pintar dalam melakukan variasi warna, ukuran, jarak, dan tekstur.

d) Komposisi

Prinsip seni rupa Komposisi merupakan salah satu prinsip yang menjadi dasar keindahan dari sebuah karya seni. Karena komposisi berhubungan dengan penyusunan unsur-unsur seni rupa sehingga menjadi susunan yang teratur, serasi, sehingga menghasilkan karya seni yang bagus dan menarik sehingga dapat bertujuan untuk menampilkan ekspresi.

e) Proporsi (Kesebandingan)

Prinsip ini bertanggung jawab membandingkan bagian satu dengan bagian lainnya sehingga terlihat selaras dan enak dipandang. Besar kecil, panjang

pendek, luas sempit, tinggi rendah adalah masalah prinsip proporsi. Contoh mudah yang bisa kita jadikan gambaran yaitu ketika akan membuat lukisan tubuh manusia maka bagian tubuh (kita ambil wajah) ukuran antara alis, mata, hidung, mulut harus seimbang.

#### f) Pusat Perhatian

Prinsip seni rupa ini disebut juga prinsip dominasi adalah usaha untuk menampilkan bagian tertentu dari karya seni rupa sehingga terlihat menonjol atau gampang nya terlihat berbeda dengan bagian yang lain di sekitarnya. Bisa dilakukan dengan cara mengatur posisi, warna, ukuran, dan unsur lainnya.

#### g) Keselarasan

Keselarasan adalah prinsip guna menyatukan unsur yang ada di dalam seni rupa dari berbagai bentuk berbeda. Keselarasan muncul dengan adanya kesesuaian, kesamaan, dan tidak bertentangan. Keselarasan bisa dimunculkan dengan cara mengatur warna, pencahayaan, bentuk dengan rapi atau tidak terlalu mencolok satu sama lain. Tujuan prinsip harmoni ini untuk menciptakan perpaduan yang selaras.

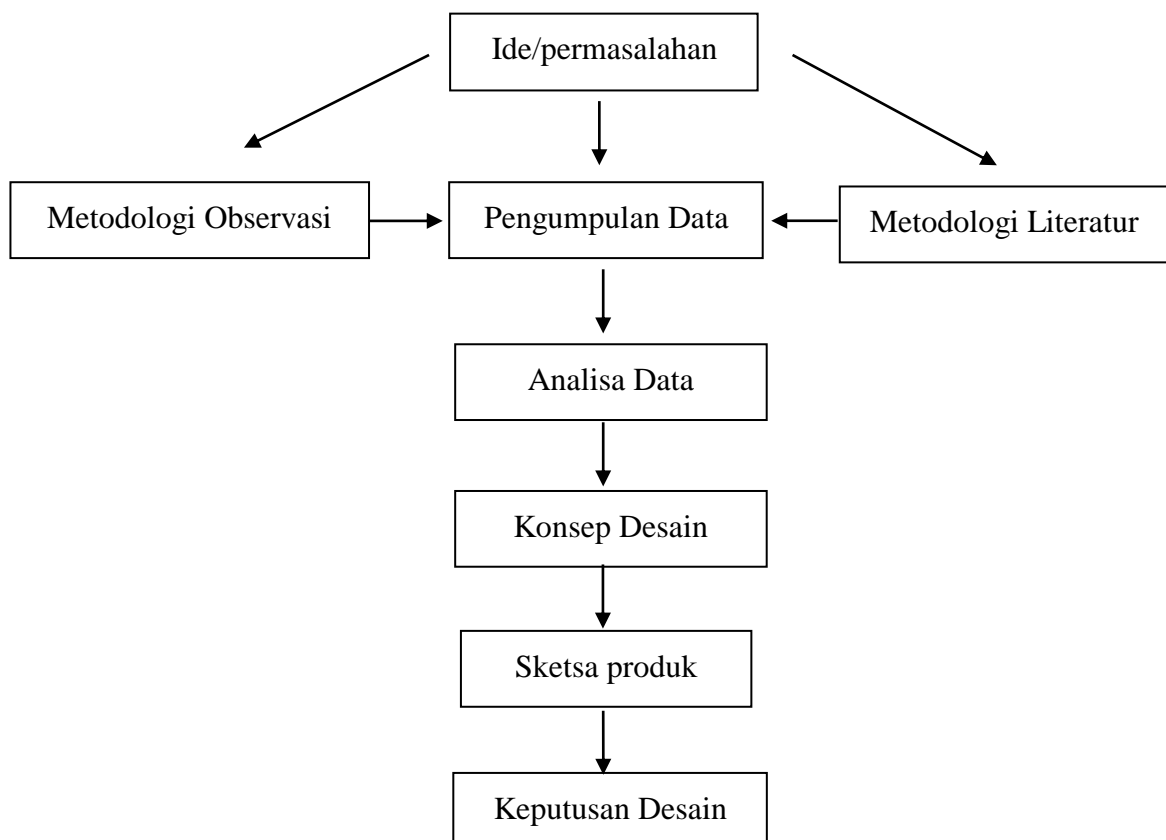
#### h) Gradasi

Gradasi merupakan susunan warna berdasarkan tingkat perpaduan berbagai warna yang digunakan di dalam karya seni secara berangsur-angsur. Prinsip gradasi sering digunakan saat membuat karikatur, lukisan, mozaik, dan seni rupa 2 dimensi lain. Karena gradasi berperan menghidupkan karya seni.

i) Penekanan

Kontras mengatur perbedaan dari 2 unsur yang berlawanan, perbedaan mencolok terletak di warna, bentuk, dan ukuran sehingga karya seni tidak terkesan selalu lama. Dengan prinsip seni rupa ini maka hasilnya karya seni akan terasa lebih berwarna dan menarik.

Pada perencanaan konsep desain kursi teras konsep *ice cream* agar lebih mudah dipahami pembaca, penulis menyajikan kerangka proses desain dalam bentuk bentuk skema. Adapun skema proses desain kursi teras sebagai berikut:



Skema 2. Diagram Proses Desain  
(Sumber :Dokumentasi penulis, 3 September 2017)

Melalui proses yang sistematis, seorang desainer akan mendapatkan gagasan, mengembangkan gagasan, melakukan evaluasi terhadap gagasan dan mewujudkan gagasan tersebut kepada sesuatu yang lebih konkrit berupa produk tertentu. (Kementerian Perdagangan, Buku Panduan Pengembangan Desain Produk, 2013 : 6).

Untuk pengembangan Dalam mendesain perabot penulis menggunakan kaidah-kaidah dasar gaya modern, yakni prinsip dasar bentuk yang mengikuti fungsinya yang dikenal dengan prinsip *form follow function*. Dalam mendesain sebuah perabot tujuan akhir tidak hanya berfungsi dan berbentuk baik, namun pertimbangan dari desainnya harus nyaman dan aman bagi pengguna, faktor kenyamanan dapat diraih melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi.

Kenyamanan serta fungsi yang baik pada kursi mempengaruhi sebuah aktifitas yang dilakukan oleh pengguna. Perabot kursi teras yang nyaman sangat diperlukan pemakai untuk menunjang aktifitas yang dilakukan seperti membaca, bersantai, ataupun mengobrol bersama keluarga.

#### 1. Ide (gagasan)

Ide/gagasan yaitu bentuk pemikiran awal atau langkah pertama dalam mencari sebuah pemecahan masalah. Ide/gagasan biasanya muncul saat adanya tuntutan kebutuhan terhadap beberapa aspek, antara lain: peningkatan sosial, kultural, dan kecenderungan manusia dengan rasa ketidakpuasan terhadap suatu benda. Namun dalam perkembangan sosial dan kultural terjadilah pengelompokan selera untuk kemudian menjadi *mode tren*. Inilah yang mengakibatkan sampai sekarang ini kita menikmati keberagaman desain mebel.



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 di pasaran atau dari sumber inspirasi lain. Ide-ide muncul dari hal-hal yang inspirasional, kemudian dituangkan desainer dalam sketsa-sketsa desain. (M. Sholahuddin, 2014 : 7)

## 2. Pengumpulan Data

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.

Dalam pengumpulan data-data mengenai meja kursi taman yang akurat dilakukan dengan metode observasi atau literatur baik yang meliputi data lapangan dan literatur yang berhubungan dengan desain, ukuran, konstruksi, bahan, asesoris, maupun *finishing* yang akan dijadikan bahan analisa dalam mewujudkan sebuah karya.

Dalam pengumpulan data-data tersebut, penulis melakukan observasi dan wawancara secara langsung ke perusahaan mebel, *showroom* dan perpustakaan. Pengamatan terhadap berbagai produk meja kursi taman dilakukan secara cermat guna memperoleh data-data pelengkap yang akurat dan valid.

### 3. Analisa Data

Pada dasarnya data atau informasi yang diperoleh mempunyai asal dan sumber data yang mempunyai informasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dari data-data tersebut perlu dianalisa yang kemudian ditarik kesimpulan sebagai konsep dalam pengambilan keputusan desain.

Tahap analisis data merupakan suatu rancangan ke arah langkah-langkah desain yang diputuskan sehingga mengarah pada konsepsi desain dan menuju pada konsep visual.

### 4. Konsep desain

Desain adalah dasar pemikiran desainer didalam memecahkan permasalahan atau problem desain. Pengertian konsep, menurut Peorwadarminta; bersal dari bahasa latin yaitu *Conseptus* yang berarti tangkapan

Sebuah desain yang baik dimulai dengan konsep desain yang baik. Untuk memecahkan permasalahan desain, maka sebuah konsep akan memimpin jalan untuk memberikan arahan terhadap keputusan desain. Mengembangkan sebuah ide kecil sehingga menjadi sebuah konsep yang menarik.

### 5. Sketsa Dasar

Langkah awal merancang produk adalah memulainya dari pembuatan sketsa desain. Dalam pembuatan sketsa desain berbagai sumber informasi yang terkait sebagian besar telah didapat sehingga dalam menuangkan ide dalam sketsa dapat mencapai tujuan yang maksimal. Sumber data tersebut seperti, referensi produk jadi dan analisa-analisa tentang fungsi, bentuk serta data tertulis dari buku-buku, majalah dan pendapat para ahli.

Keputusan yang diambil tidak hanya terbentuk hanya dengan satu sketsa saja, dalam pembuatan sketsa desain set kursi teras dengan konsep *ice cream* penulis membuat beberapa sketsa. Dari sketsa awal kemudian dikembangkan dengan berbagai penambahan dan pengurangan yang diperlukan sehingga berkembang menjadi beberapa desain. Dari berbagai sketsa-sketsa desain yang tercipta maka akan dipilih yang menjadi keputusan desain final kemudian 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 kursi teras *ice cream*, sehingga pandangan dari penulis akan bisa obyektif dalam merancang desain untuk mencapai tujuan yang maksimal serta mempermudah dalam proses produksi nantinya.

## 6. Keputusan desain

Desain merupakan suatu hasil karya kreatif yang menggabungkan berbagai ilmu. Proses desain bukan hanya sekedar perancangan bernilai estetik, akan tetapi untuk melahirkan suatu desain dibutuhkan pertimbangan pemikiran, rasa, gagasan juga pendapat dari pihak lain.

Selain itu penting juga melibatkan faktor internal (yaitu jiwa, seni, ide dan kreatifitas perancang) ataupun faktor eksternal berupa hasil penelitian dari berbagai bidang ilmu, teknologi, lingkungan, budaya, dan sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa untuk menghasilkan suatu desain dibutuhkan suatu proses

pemikiran yang terstruktur rapi sehingga mendapatkan hasil yang dapat diukur.

(Aldo Fernando,2010: 11)