

## BAB IV

### PROSES DESAIN

#### A .Proses Desain

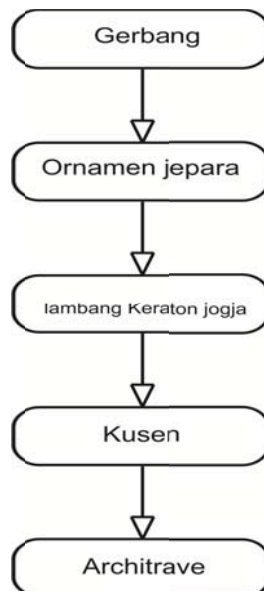
Proses desain merupakan rangkaian yang sangat panjang karena membutuhkan pencarian ide, *riset*, *brainstorming*, tren, ornamen dan *problem solving* suatu permasalahan sampai pada produk jadi yang di mulai dengan sketsa-sketsa, stimulasi, kombinasi sampai pada sketsa akhir menjadi desain terpilih.

Desain melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh imajinasi, kreatifitas, *skil* manusia. Hasil dari proses desain adalah sebuah rancangan yang diwujudkan melalui proses riset ( *problem solving* ) sehingga diterapkan di media teknologi tertentu hingga menjadi produk yang mampu menjawab kebutuhan manusia. Dalam tatanan masyarakat dan sistem ekonomi modern, lingkup tugas desain sudah jauh melewati aspek pragmatik semata, ia harus mampu memenuhi berbagai tuntutan yang timbul dari dinamika sosial, antara lain, gaya hidup, sistem ekonomi, aspek psikologi, teknologi, regulasi, cita rasa estetik, dan bisnis. Singkatnya ia harus mampu merefleksikan *Zeitgeist* zamannya.(Widagdo, 2005:10)

Dari ide serta permasalahan, landasan pemikiran dan pembahasan pada bab III tentang proses desain dalam pembentukan sebuah produk, penulis memulai dengan sketsa gambar *freehand* dengan beberapa sketsa dan berbagai pertimbangan serta pemikiran dan masukan dari pembimbing mampu memunculkan sketsa akhir untuk ditetapkan sebagai desain terpilih.

Menciptakan desain *architrave* yang menarik, merupakan pekerjaan yang membutuhkan pola pikir yang kreatif, untuk menciptakan pikiran yang kreatif perlu adanya suatu konsep, konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, gambaran atau konsepsi (Eddy S. Marizar, 2005: 2). Fungsi dari konsep sebagai alat kontrol untuk melatih disiplin dan tanggung jawab seorang desainer.

Menurut Stem dalam Eddy S. Marizar 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 (2005: 76). Adapun konteks rancangan desain *architrave* dengan metode eksplorasi ornamen jepara dan lambang keraton Yogyakarta yang akan dibahas oleh penulis ada lima tahap untuk mencapai hasil yang optimal.



Gambar 10. Skema lima tahap pencapaian hasil ide

(Sumber : Penulis)

Dalam proses perancangan desain, seluruh data yang di peroleh diolah kembali dan dirumuskan dalam sebuah konsep perancangan sebagai acuan pembuatan desain, Konsep dibuat bertujuan untuk memfokuskan deskripsi sasaran yang akan dicapai. Proses desain adalah urutan tahapan yang harus dilakukan dalam menciptakan sebuah karya desain. Proses desain selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab Desain hadir di tengah masyarakat *culture*, dimana masyarakat yang meng gunakan barang-barang industri, yang berawal dari Revolusi Industri. Desain lahir sebagai upaya kreatif dan inovatif manusia untuk memenuhi tuntutan kebutuhan aktivitasnya. Pemikiran kreatif dan inovatif untuk memecahkan berbagai masalah dipahami sebagai konsep yang terprogram ( marizar, 2005.1)

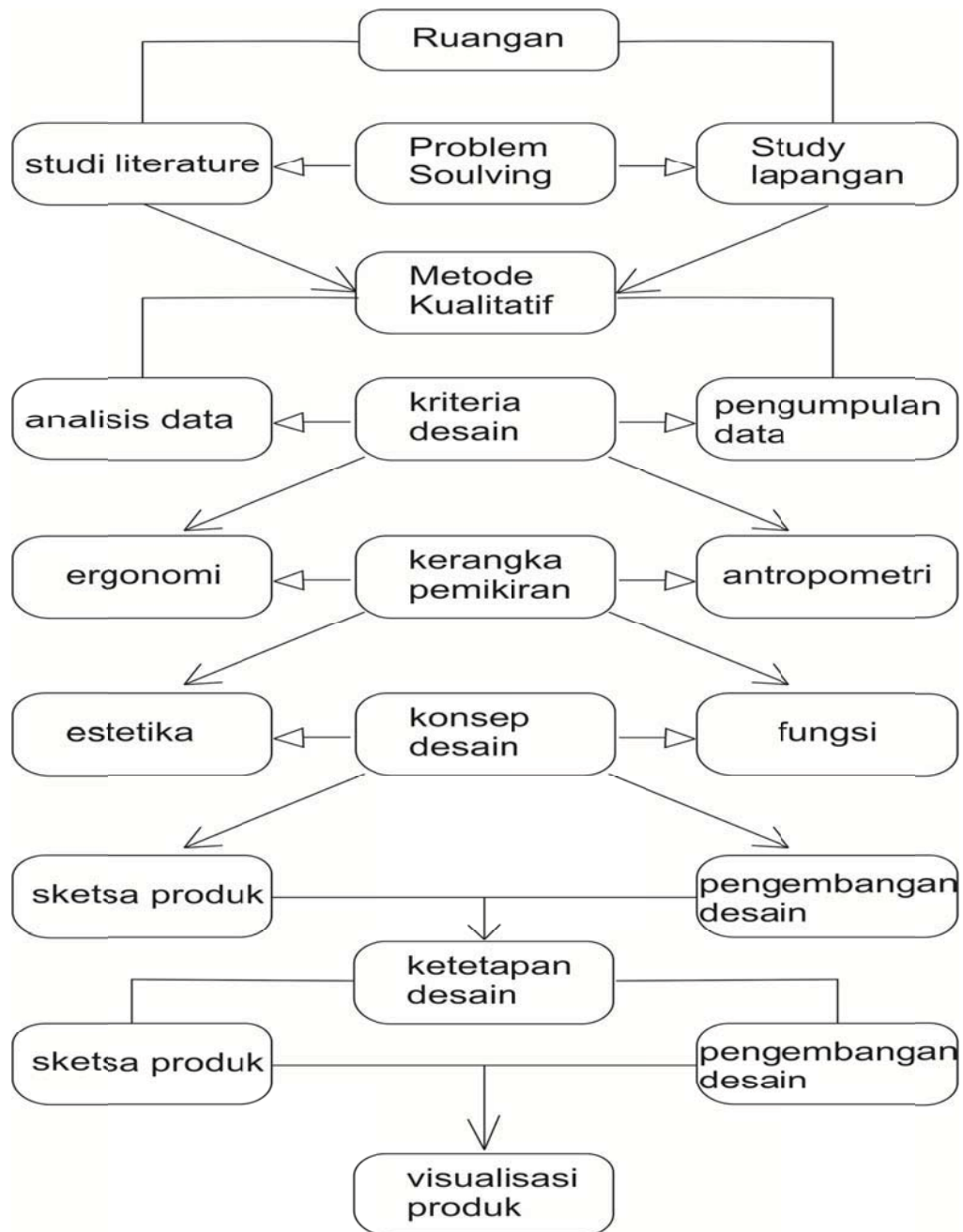
Secara umum, rencana atau desain dapat dikatakan sebagai jabaran dari konsep desain. Konsep juga sering disebut 'istilah yang digunakan sebagai acuan' (term ofreference, TOR). "Suatu rencana, seharusnya didasari oleh suatu konsep" (Palgunadi, 2008: 436). Dengan demikian, rencana dan konsep

Perubahan bentuk architrave dan ragam hias pada architrave, ciri-ciri ragam hias architrave dan makna simbol ragam hias architrave, pengaruh perkembangan zaman dan makna simbol ragam hias pada architrave dalam kehidupan budaya masyarakat jawa. Teknik wawancara ini tidak dilakukan dengan struktur yang ketat dan formal, agar informasi yang dikumpulkan memiliki kedalaman yang cukup (Milles dan Huberman dalam Cecep Rohidi, 1992: 17).

Kreativitas sangat penting karena tanpa kreatifitas tidak bisa memunculkan desain baru kreatifitas sendiri berperan dalam *problem solving* dan 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 *computer* dan analisis teknik, yang dapat diproses secara teratur, penentu waktu untuk mengkonsumsinya termasuk dalam memasarkannya. Perancangan produk berarti sudah termasuk didalamnya setiap aspek teknik dari produk, mulai pertukaran atau penggantian komponen dalam pembuatan, perakitan, finishing sampai pada kekurangannya. (Rosnani Ginting,2010:02)

Pada pelaksanaan proses desain *architrave* dengan judul “eksplorasi ornamen Jepara dan lambang keraton Yogyakarta sebagai penerapan pada *architrave*”, agar lebih mudah dipahami penulis menyajikan kerangka proses desain dalam bentuk bentuk skema.



Gambar 11 Kerangka Proses Desain

(Sumber : Penulis)

Pada pelaksanaan tugas merancang, penulis menggunakan pengetahuan, ilmu dasar teknik dan pengetahuan empiris yang di miliki dan hasil-hasil penelitian, informasi dan teknologi yang terus berkembang. Perancangan dan

pembuatan produk merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan karena sebuah hasil rancangan tidak akan berguna apabila rancangan itu tidak dibuat dan begitu sebaliknya pembuat tidak akan dapat merealisasikan produk terlebih dahulu sebelum dibuat gambar rancangannya.

## **B. Diagram Desain**

Diagram adalah gambaran untuk memperlihatkan atau menerangkan sesuatu data atau informasi yang disampaikan direalisasikan melalui sebuah gambar. Dari pengertian diagram tersebut dapat diartikan bahwa diagram desain yang disajikan dalam bentuk gambar.

Sebelum melangkah lebih jauh dalam melakukan kegiatan proses desain *ekplorasi* ornamen Jepara dan lambang keraton Yogyakarta, perencanaan (*planning*) yang sistematis perlu penulis melakukan guna untuk mencapai hasil yang maksimal. Dibawah ini penulis melakukan penyusunan diagram proses desain *architrave*, yaitu sebagai berikut:

## **C. Kriteria Desain**

*Architrave* merupakan produk yang berfungsi sebagai kulit kedua pada kusen untuk melengkapi bagian luar agar lebih indah Keberadaan suatu perangkat *architrave* di rumah atau kantor seseorang dianggap merupakan representasi atau cermin selera atau citarasa (*taste*) orang itu mengenai suatu produk yang dalamnya melekat unsur estetik, gaya desain, kualitas.

Berdasarkan analisa data dan observasi yang telah penulis lakukan, kriteria desain yang dimaksud adalah sebuah produk *architrave* yang menampilkan desain yang *classic* dengan dekoratif konsep eksplorasi

ornamen Jepara dan lambang keraton Yogyakarta sebagai penerapan pada *architrave* serta menjadi satu kesatuan, digunakan untuk menata rias rumah agar tampak lebih bagus dan bernilai estetik, tampilan produk yang tampak sebagai produk *architrave* yang fungsional dan estetika.

#### **D. Ketetapan Desain**

Dari analisa data-data yang diperoleh dari studi kepustakaan dan observasi, serta proses eksplorasi bentuk melalui sketsa-sketsa alternative maka dapat disimpulkan ketetapan desain sebagai berikut :

##### **1. Studi Produk**

Sesuai fungsinya *architrave* berfungsi sebagai merias rumah yang terletak dimanapun di tempatkan, eksplorasi ornamen Jepara dan lambang keraton Yogyakarta sebagai penerapan pada *architrave*, menjadi satu kesatuan. Bentuk produk yang dimaksud eksplorasi yang didistorsi tapi masih terlihat jelas unsur bentuk ornamen tersebut.

Berdasarkan konstruksi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan ruang yang sangat berperan dalam sebuah rumah tinggal, produk *architrave* di rancang untuk bernilai estetika ruang, bahan dan biaya produk.

##### **2. Dimensi**

Produk yang baik harus mempertimbangkan standart ukuran ideal berdasarkan ilmu ergonomi dan data antropometri. Hal utama yang harus dipertimbangkan adalah sejauh mana manusia merasakan kenyamanan saat menggunakan *architrave*. Hal tersebut menentukan ukuran yang harus diterapkan agar nyaman digunakan.

Desain *architrave* ini digunakan ukuran luar dengan panjang 140 cm, tinggi 250 cm serta lebar 25 cm.

### 3. Bahan baku

Bahan baku yang digunakan adalah kayu jati ,kayu jati banyak digunakan oleh industry permebelan khususnya produk-produk furniture misalnya: credensa, lemari pakaian, lemari cabinet, *furniture* dengan konsep. Selain berserat halus, kayu mahoni mudah dalam proses pengerjaan seperti dipotong, diserut, dibentuk, diukir/di tatah, diampelas, serta mudah dalam pengerjaan *finishing* untuk menampilkan produk yang elegan.



Gambar 12. Serat kayu yang sudah dihaluskan dengan ketam

(Sumber : Penulis)

### 4. Proses pengerjaan

Untuk mendapatkan produk dengan kualitas baik maka penulis dibantu tenaga trampil dibidang *architrave* dan tenaga ahli dalam bidang *finishing* yang trampil dalam bidangnya.

Adapun prasarana dan sarana 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 melamin untuk *finishing* secara keseluruhan. Warna yang digunakan adalah kombinasi warna salak brow dan warna putih dengan sanding. Adapun peralatan *finishing* yang digunakan adalah satu set *air compressor*, *hand spray*, ampelas mesin dan lain-lain.

Ketetapan Desain Produk *architrave* berkonsep Eksplorasi ornamen Jepara dan lambang keraton Yogyakarta sebagai penerapan pada *architrave* dapat penulis diskripsikan sebagai berikut:

Nama produk	Architrave
Ukuran (cm)	P : 140 l : 25 T : 240
Bahan Utama	Kayu Jati
Bahan penunjang	Kayu Mahoni
Bahan pendukung	Paku, lem epoxy, penyangga dalam dan paku ( berbagai ukuran ). Kontruksi hak depan
Sistem kontruksi dan sambungan	Kontruksi sambungan knoc down ( sistem pembuka portable adalah sambungan pada atas lambang keraton yogyakarta
<i>Finishing</i>	<i>Finishing melamin salak brown dan coklat</i>

Tabel 1. Deskripsi Architrave  
(Sumber : Penulis)