

## **BAB III**

### **PROSES PERANCANGAN**

#### **3.1. Proses Desain**

Konsep diperlukan sebagai jalan menuju *implementasi* desain. Asal kata Konsep dari (*concept*) dalam bahasa Inggris memiliki arti bagan, gambaran maupun pemikiran dari desainer dalam usaha untuk memecahkan problem, tuntutan desain.

*Programming* (proses berfikir dalam dunia desain). *Programming* adalah proses pencarian masalah *problem seeking* maka desain adalah pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah dalam dunia desain disebut salah satu usaha kreatif (Pena, 1977). Dapat disimpulkan *programming* itu analisis dan desain itu sintesis. *programming* pada sifat rasional objektif diwujudkan dalam bentuk konsep. Konsep adalah upaya pencarian data tujuannya untuk masalah, lebih bersifat subyektif, intuitif.

Metode *glass box* digunakan sebagai acuan proses berfikir dengan sistematis proses yaitu data di klasifikasi dan analisis dibuat sintesis, dievaluasi, selanjutnya hasil berfikir menjadi pedoman maupun landasan untuk merancang suatu desain. Landasan maupun pedoman desain disebut dengan istilah konsep desain. Dalam konsep desain ada tiga tahapan untuk menentukan desain:

#### **3.2. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah rencana, struktur penelitian disusun sedemikian rupa sehingga penelitian dapat memperoleh jawaban dari permasalahan dalam penelitian. Rencana adalah skema menyeluruh yang mencakup tentang program penelitian. Desain penelitian dibuat agar peneliti dapat menjawab pertanyaan penelitian dengan objektif, valid, dan tepat.

Rancangan penelitian atau desain penelitian adalah model pendekatan penelitian yang sekaligus sebagai rancangan analisis data. Selain itu dengan adanya rancangan penelitian dapat mempermudah peneliti dalam mengevaluasi data hasil penelitian.

Penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian kualitatif agar data yang didapat lebih mendalam, lengkap, terpercaya (kredibel), dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Desain penelitian kualitatif dibagi menjadi empat tahap:

1) Perencanaan

Tahapan ini berisi tentang beberapa kegiatan: analisis standar sarana dan prasarana, penyusunan rancangan penelitian serta penetapan tempat penelitian.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti sebagai pelaksana penelitian sekaligus sebagai *human instrument* mencari informasi data, observasi mendalam pada perusahaan mebel serta perajin mebel memproduksi bangku *taman*. Menganalisis aktifitas perusahaan mebel, alat, bahan yang dipakai, model dan bentuk bangku *taman*.

3) Analisis Data

Tahapan selanjutnya analisis data, hal ini dilakukan setelah peneliti melaksanakan observasi di tempat penelitian. Tujuan dari analisis data untuk mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga data dapat berbicara serta dapat dipahami.

4) Evaluasi

Data hasil observasi perusahaan mebel serta perajin mebel di evaluasi sehingga mendapatkan hasil analisa data berupa kebutuhan bahan, penggunaan alat selama produksi, model maupun bentuk bangku *taman*.

### 3.3. Eksplorasi

Saat eksplorasi harus memperhatikan beberapa hal diantaranya menetapkan sebuah tema, ide, judul karya. Tema merupakan gagasan hendak diimplementasikan pada produk, sedangkan produk akan dibuat berupa bangku *taman*. Dimana bangku *taman* salah satu kebutuhan

manusia guna menunjang kenyamanan juga keindahan eksterior sebuah *taman*. Lalu muncul sebuah ide dimana bentuk Daun Kamboja *Adenium Bohemanium* menjadi struktur utama untuk membuat bangku *taman*.

Untuk menentukan sebuah judul karya Tugas Akhir diperlukan penggabungan tema dan ide, sehingga munculah sebuah judul “Deformasi Daun Kamboja Pada Perancangan Bangku Taman”.

### 3.4. Improvisasi atau Eksperimentasi

Saat melakukan improvisasi atau eksperimentasi peneliti memilih, membedakan, mempertimbangkan bentuk dari bangku *taman*. Daun Kamboja *Adenium Bohemanium* akan menjadi acuan membuat harmonisasi suatu desain. Dalam merancang suatu desain harmonis mempertimbangkan beberapa faktor dasar dalam mendesain dan berpengaruh saat bereksperimen, faktor tersebut antara lain:

#### 1) Fungsi

Bangku *taman* sebagai tempat duduk bagi pengunjung atau penikmat sebuah taman outdoor.

#### 2) Konstruksi

Konstruksi berpengaruh besar dalam merancang bangku *taman*. Melalui kekuatan dari konstruksi dapat mempengaruhi penampilan dan keunikan suatu produk. Ketentuan lain harus diperhatikan sifat bahan yang di pakai, ukuran, bahan pendukung lainnya.

#### 3) Proporsi

Perbandingan secara menyeluruh mengenai ukuran antara bangku *taman* harus seimbang.

### 3.5. Perwujudan Atau Pembentukan

Dalam menentukan bentuk produk berupa bangku *taman* dengan konsep Daun Kamboja *Adenium Bohemanium* dan diaplikasikan sebagai struktur bentuk untuk merancang sebuah bangku *taman*. Daun Kamboja *Adenium Bohemanium* dijadikan alur konsep desain. Peneliti melakukan

penggabungan bentuk dari Daun Kamboja *Adenium Bohemanium*, lalu bagaimana menjadikan bangku *taman*. Bentuk telah di rencanakan selanjutnya mempertimbangkan ukuran, kenyamanan, warna, kekuatan, nilai estetis dari produk bangku *taman* secara menyeluruh. *Transformasi* pada dasarnya merupakan pengaplikasian suatu benda ataupun bentuk kedalam suatu benda ataupun produk.

Desain adalah proses pemikiran dan perasaan digunakan untuk merancang sesuatu dengan jalan menggabungkan antara fakta, fungsi, konstruksi dan estetika untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan manusia. Proses merupakan urutan pelaksanaan maupun kejadian, terjadi secara alami atau di rancang. Beberapa elemen di gunakan antara lain ruang, waktu, keahlian maupun sumber daya lain, untuk menghasilkan sesuatu produk.

Maksud dari proses desain adalah urutan maupun tahapan yang harus dilakukan untuk merancang suatu produk ataupun karya desain. Didalam proses desain ada beberapa langkah wajib untuk di lalui diantaranya analisis kondisi ruang, budaya dan faktor lingkungan, keinginan juga tuntutan manusia di era sekarang dan masa depan. Karena pada prinsipnya proses desain merupakan usaha untuk menjawab, mewujudkan, dan memperbaiki taraf hidup manusia.

Proses desain selalu ada hubungannya dengan alat untuk memproses data/informasi, subyek diproses (masalah) dan pemroses (pendesain). Langkah pertama harus diambil adalah mengetahui hakekat permasalahan kemudian mencari alternatif pemecahan dan mengambil keputusan terbaik. Proses desain atau kegiatan merancang jadi satu siklus atau proses timbal balik dari langkah analisis, sintesis, evaluasi. Maka dari itu, informasi elemen-elemen di lingkungan menjadi sebuah proses di pecahkan secara berulang sampai mendapat kesesuaian pembahasan antar seluruh elemen-elemen, sampai akhirnya mencapai tujuan ingin dicapai. Terlepas dari semua permasalahan di hadapi, teknik mengumpulkan data menggunakan analisa data sehingga menghasilkan konsep sampai akhirnya

dalam proses desain adalah mencapai kebenaran estetis, karena sesungguhnya desain merupakan kearifan di tampilkan.

Sebuah proses desain pada dasarnya didapat dari keilmuan, bagaimana proses manusia belajar menentukan solusi terbaik antara lain seseorang mampu:

- 1) Mampu menjelaskan definisi desain, bisa menguraikan dengan baik definisi desain, jenis desain yang berkualitas.
- 2) Mampu memahami apa yang diuraikan dalam sebuah konsep desain.
- 3) Mampu merangkum, mencari solusi kreatif dengan membuat desain tertentu.
- 4) Mampu memilah penyebab suatu masalah atau fenomena, membandingkan karya lalu menggolongkan karya pada jenis kategori tertentu.
- 5) Mampu memberi solusi guna membuat suatu desain berdasar pengamatan dan wawasannya.
- 6) Mampu menilai alternatif solusi agar dapat dijalankan sesuai fungsi manfaat juga nilai ekonomis.

Berdasar pada tahap yang dilakukan untuk mewujudkan sebuah karya desain berupa bangku *taman* dengan unsur kenyamanan, fungsional serta punya nilai jual tinggi dan layak di pasarkan. Dalam hal semacam ini bentuk Daun kamboja *Adenium Bohemanium* di pilih sebagai struktur bentuk bangku *taman*. Beberapa tahapan dalam proses desain bangku *taman* sebagai berikut:

a. Permasalahan

Merupakan uraian masalah akan dikaji atau di teliti. Permasalahannya adalah bagaimana merancang bangku *taman* yang nyaman, fungsional, punya nilai jual tinggi.

b. Referensi

Merupakan dasar untuk dijadikan pedoman dalam membuat sebuah keputusan desain. Didalam proses desain peneliti mengambil referensi berdasarkan studi lapangan caranya dengan Observasi,

wawancara, juga studi literatur berupa majalah, buku, artikel, hasil penelitian terdahulu, internet berkaitan dengan perancangan bangku *taman*.

c. Analisa Data

Menganalisa data dari hasil pengumpulan data, baik dari studi literature, studi lapangan, kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk memecahkan masalah berupa konsep atau gagasan penyelesaian permasalahan. Adapun analisa yang dilakukan adalah analisa struktur bentuk, ukuran, fungsi, konstruksi, dan *finishing*.

d. Konsep Desain

Hasil dari analisa data digunakan untuk landasan teori guna membuat suatu konsep untuk mendukung perancangan bangku *taman*. Bila menginginkan hasil yang baik, sumber referensi harus dicermati dengan sebaik-baiknya. Karena hal ini menjadi dasar untuk menentukan ketetapan desain produk bangku *taman*. Baik tentang bentuk-bentuknya, fungsinya, material dan *finishing*.

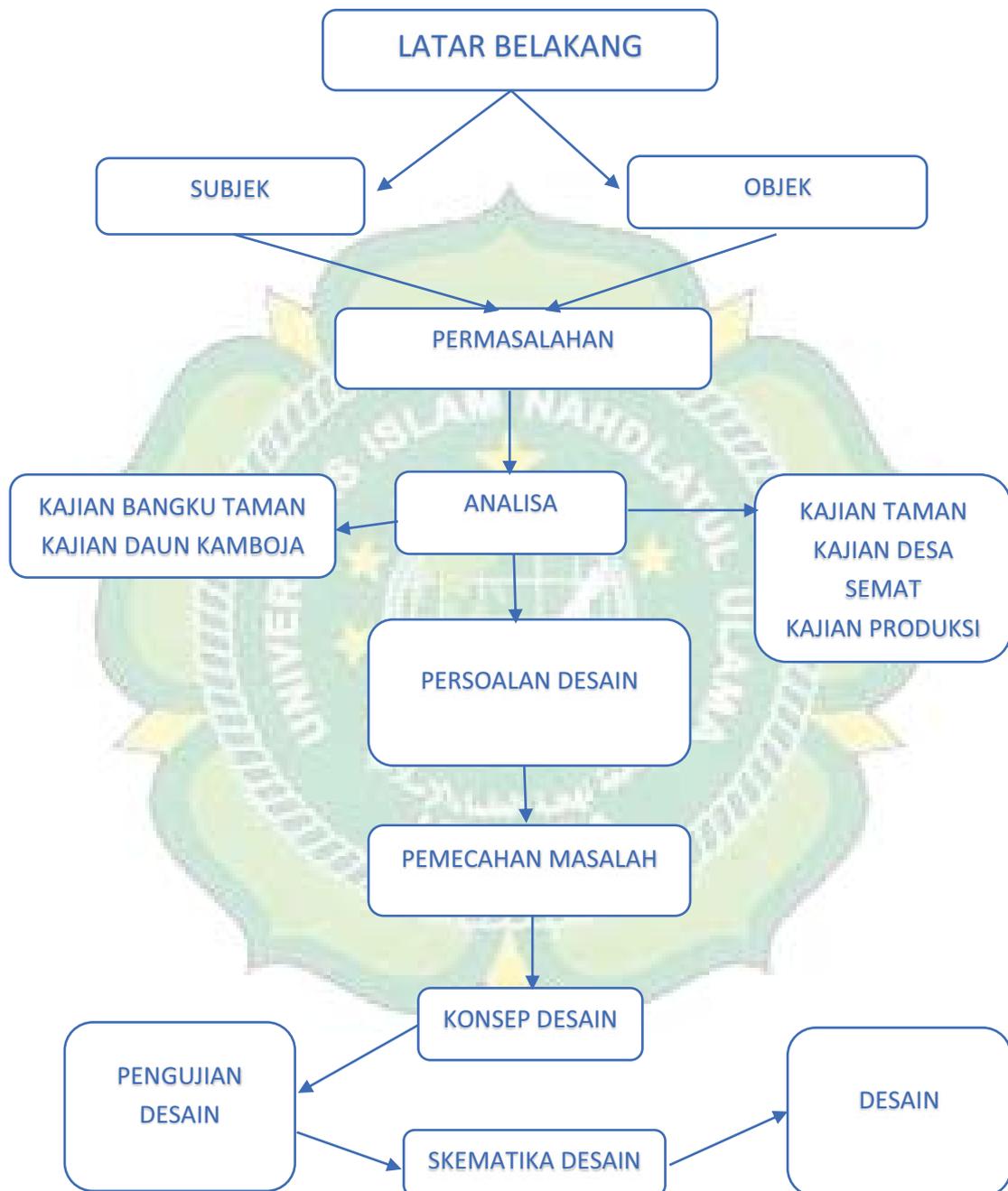
e. Visualisasi Desain

Mengolah konsep dan ketetapan desain kemudian dijadikan pemecahan masalah dengan jalan divisualisasikan dengan cara digambar. Berdasar pada konsep dari analisis data, penyusun membuat sketsa dasar atas pemecahan masalah berupa bentuk, material, jenis finishing yang berhubungan dengan perancangan bangku *taman*. Kemudian dari sketsa awal lalu dipilih sebuah desain, sebagai desain terpilih. Langkah selanjutnya membuat gambar kerja dari desain terpilih. Agar mudah dipahami oleh orang lain maupun pekerja profesional pembuat bangku *taman*.

### 3.6. Diagram Proses Desain

Maksud dari diagram adalah gambaran untuk memperlihatkan atau menerangkan data atau informasi untuk disampaikan dan direalisasikan melalui sebuah gambar. Dari pengertian diagram dapat diartikan diagram

proses adalah gambaran tahap perancangan desain disajikan dalam bentuk gambar. Diagram proses disajikan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Diagram Proses Desain

(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 29 September 2020)

### 3.7. Kriteria Desain

Kriteria perancangan desain sesuai dengan kebutuhan harus didasarkan pada kriteria desain. Supaya dapat dikatakan desain bermutu. Didalam dunia desain, kecenderungan hanya berorientasi kepada fungsi, sehingga tujuan dan maksud perancangan produk belum maksimal.

Dalam membuat bangku *taman* mengambil struktur bentuk Daun kamboja *Adenium Bohemanium* ide dasar perancangannya. Tujuan utama perancangan bangku *taman* ini mengedepankan fungsi sebagai tempat duduk bersantai sebuah taman, untuk menikmati suasana dan desain berdasar pada Daun kamboja *Adenium Bohemanium*.

Berikut beberapa pertimbangan utama sebagai dasar untuk merancang bangku *taman* dengan konsep Daun kamboja *Adenium Bohemanium* diantaranya:

#### 3.7.1. Fungsi dan Tujuan

Untuk merealisasikan fungsi dan tujuan perancangan produk, sebuah produk harus sesuai standarisasi. Hal ini meliputi pemahaman ergonomi dan antropometri berhubungan dengan tingkah laku dan pengukuran anatomi tubuh manusia. Sehingga produk nantinya dirancang dapat nyaman, efektif dan efisien.

#### 3.7.2. Pertimbangan Aktifitas Manusia atau Pengguna

Manusia hidup dengan bermacam aktifitas, baik yang dilakukan diluar maupun didalam ruangan. Seluruh aktifitas tersebut membutuhkan sarana pendukung diantaranya adalah mebel (Eddy S. Marizzar,2002:76).

#### 3.7.3. Pertimbangan Ergonomi

Tujuan pertimbangan ergonomi untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktifitas manusia dilingkungannya. Dalam konteks desain mebel ergonomi adalah analisis *human factors* yang berkaitan dengan *anatomi, psikologi dan fisiologi* (Eddy S. Marizzar,2002:106).

Istilah ergonomi awalnya dari bahasa latin yaitu *ergon* artinya kerja dan *nomos* artinya hukum alam. Ergonomi bisa didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya ditinjau secara anatomi, *engineering fisiologi*, *psikologi* manajemen serta desain. Didalam merancang bangku *taman*, pertimbangan factor ergonomic difokuskan kepada aktifitas manusia ketika duduk.

#### 3.7.4. Pertimbangan *Antropometrika*

*Antropometri* merupakan ukuran-ukuran tentang manusia. *Antropometri* dapat diartikan sebagai ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia.

(Eddy S. Marizzar,2002:118).

Data dari *antropometri* digunakan untuk referensi dalam menentukan ukuran suatu produk, khususnya produk bersentuhan langsung dengan bagian tubuh manusia. Antropometri dibedakan berdasarkan usia, suku bangsa, jenis kelamin, akan berpengaruh terhadap dimensi perabot yang proporsional.

Data digunakan untuk mendesain mebel berkaitan dengan ukuran maupun posisi tubuh manusia saat beraktifitas. Meliputi pengukuran terhadap sikap duduk, bersandar, berdiri, tinggi badan, jangkauan tangan, pantat, pinggul, sampai kaki serta diklasifikasikan kedalam segmen populasi pemakai, perlu diakomodasikan dalam penetapan dimensi ukuran produk desain dirancang guna menghasilkan kualitas rancangan yang mempunyai kenyamanan dan keamanan secara optimal (Eddy S. Marizzar,2002:118).

##### 3.7.1. Pengumpulan data *antropometrika*

Sebelum merancang bangku *taman*, peneliti terlebih dahulu melakukan pengukuran. Berikut dimensi – dimensi tubuh ( *anthropometri* ) yang akan digunakan untuk merancang bangku *taman*.

a) TPo ( Tinggi *Popliteal* )

Definisi : Tinggi *popliteal* adalah jarak vertikal dari alas lantai sampai bagian bawah paha.

Penggunaan : Data ini berguna untuk menentukan tinggi permukaan duduk dari alas lantai.

Pertimbangan : Harus memperhatikan kekenyalan penutup alas duduk.



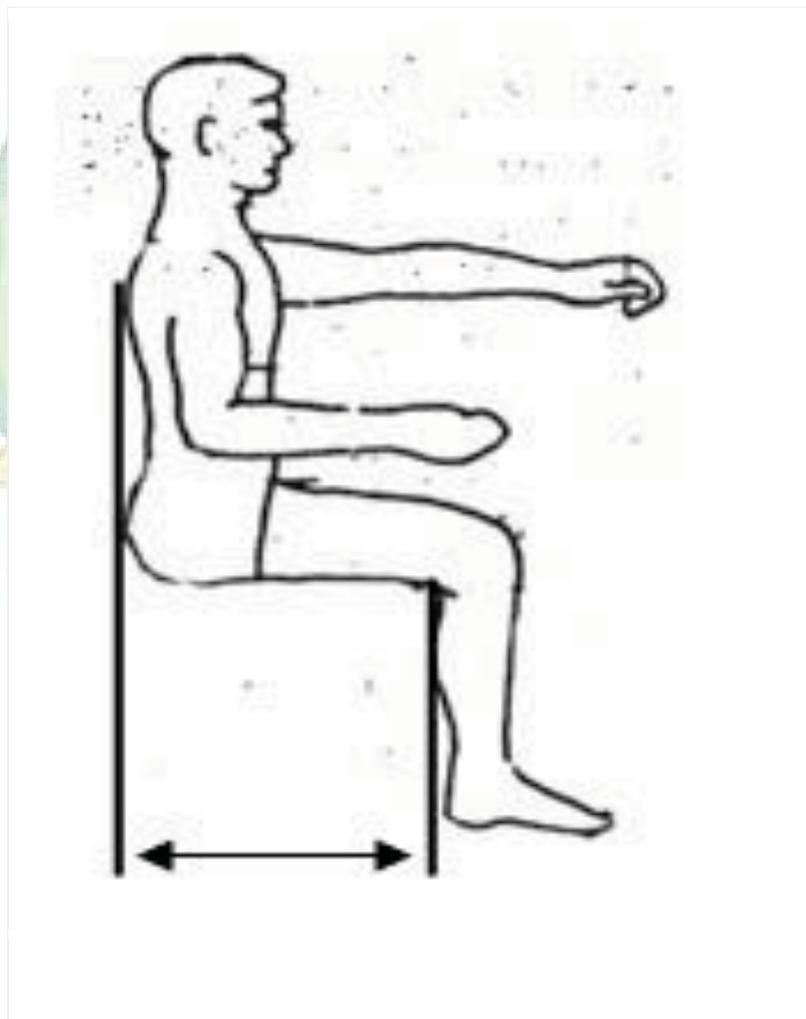
Gambar 3. 2 Tinggi *Popliteal*.

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

b) PPO ( Pantat *Popliteal* )

Definisi : pantat *popliteal* adalah jarak horizontal dari bagian terluar pantat sampai lekukan lutut sebelah dalam ( *popliteal* ) paha dan kaki bagian bawah membentuk sudut siku – siku.

Penggunaan : Data ini berguna untuk menentukan panjang alas duduk.



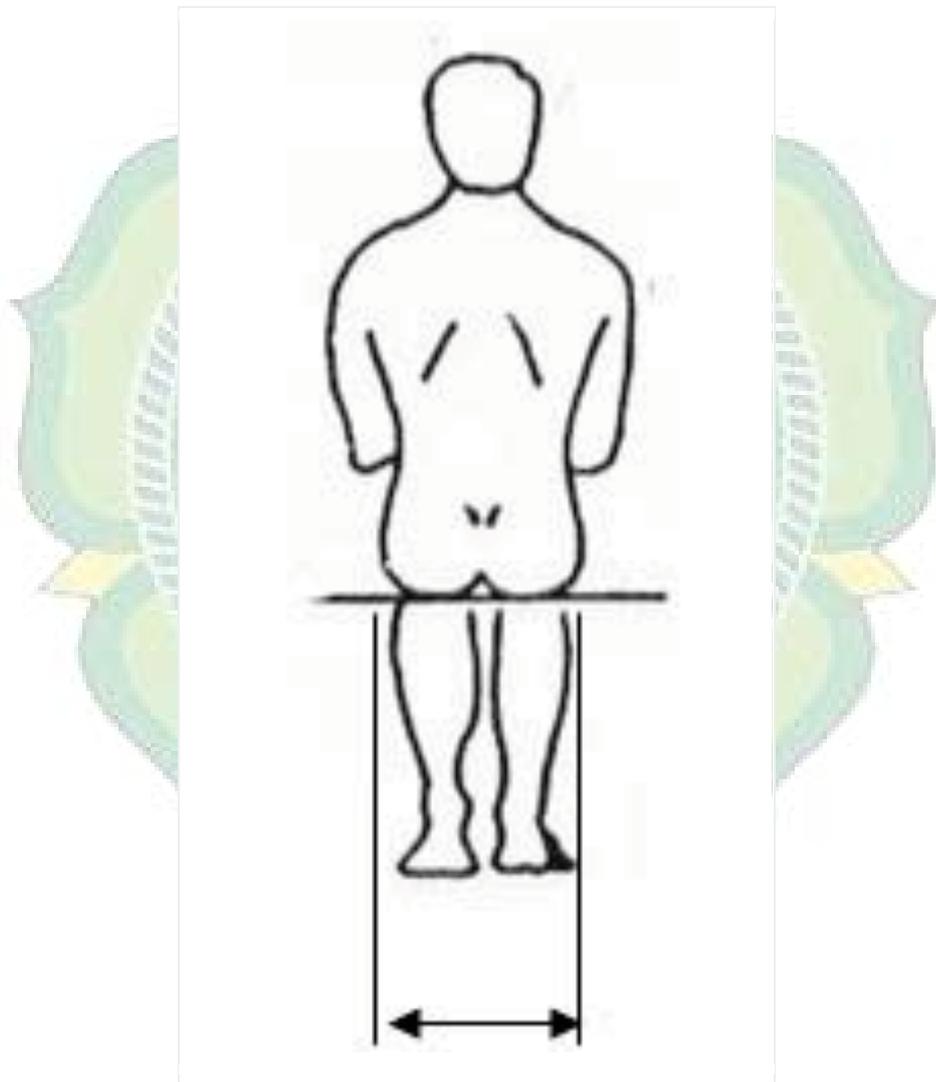
Gambar 3. 3 Pantat *Popliteal*.

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

c) LP ( Lebar Pinggul )

Definisi : lebar pinggul adalah jarak horizontal dari bagian luar pinggul sisi kiri sampai bagian terluar pinggul sisi kanan.

Penggunaan : Data ini berguna untuk menentukan panjang alas duduk



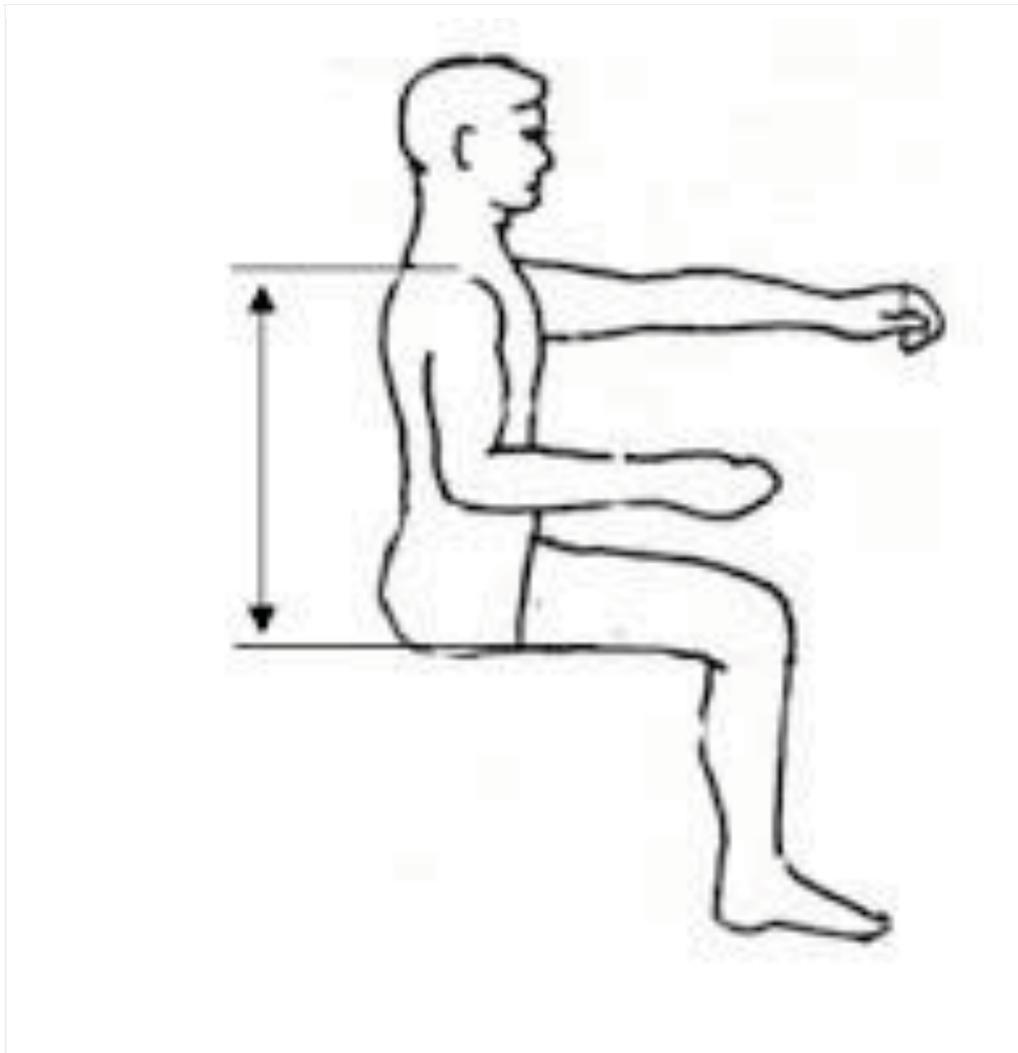
Gambar 3. 4 Lebar Pinggul

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

d) TSP ( Tinggi Sandaran Punggung )

Definisi : Tinggi sandaran punggung adalah jarak vertikal dari permukaan alas duduk sampai puncak tulang belikat.

Penggunaan : Data ini berguna untuk menentukan tinggi sandaran punggung dari alas duduk.



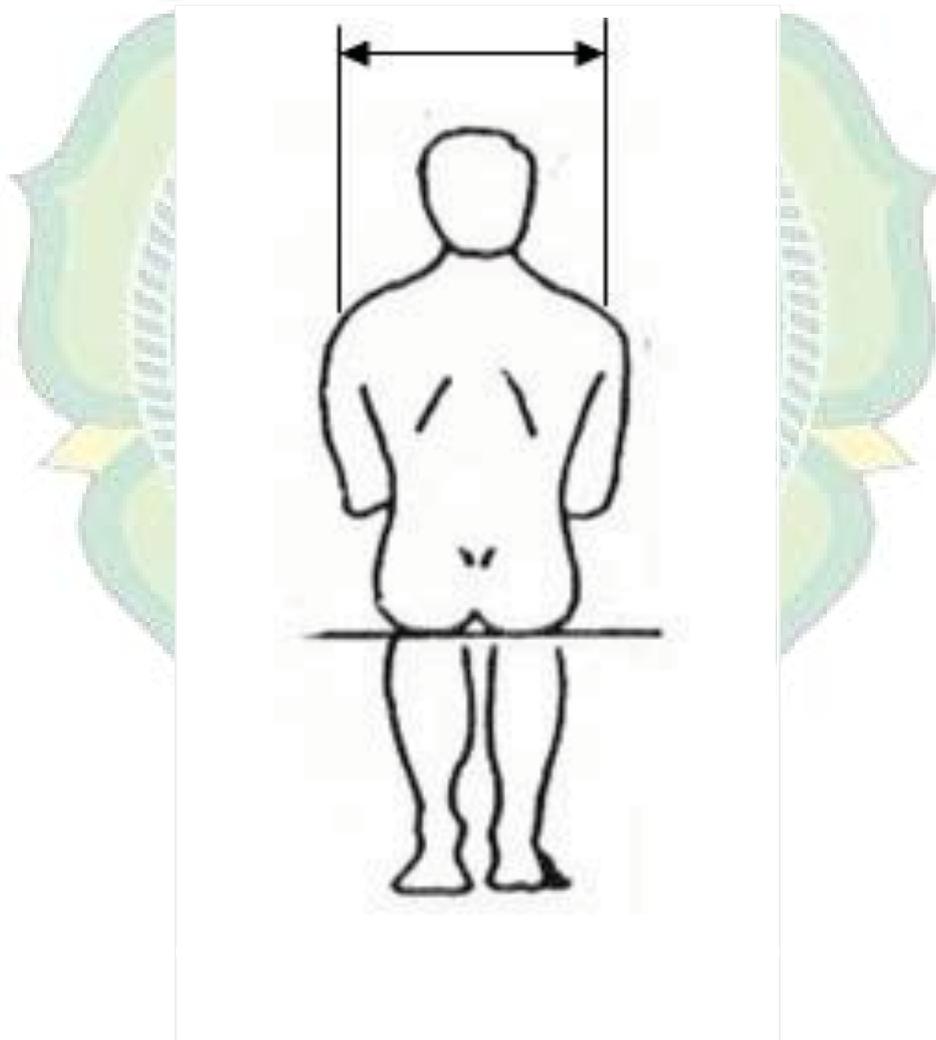
Gambar 3. 5 Tinggi Sandaran Punggung.

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

e) LSD ( Lebar Sandaran Duduk )

Definisi : Lebar sandaran duduk adalah jarak vertikal dari tulang belikat sebelah kiri ke tulang belikat sebelah kanan.

Penggunaan : Data ini berguna untuk lebar sandaran duduk. namun dengan alasan estetika dan kenyamanan maksimal, lebar sandaran duduk peneliti sesuaikan dengan lebar pinggul.



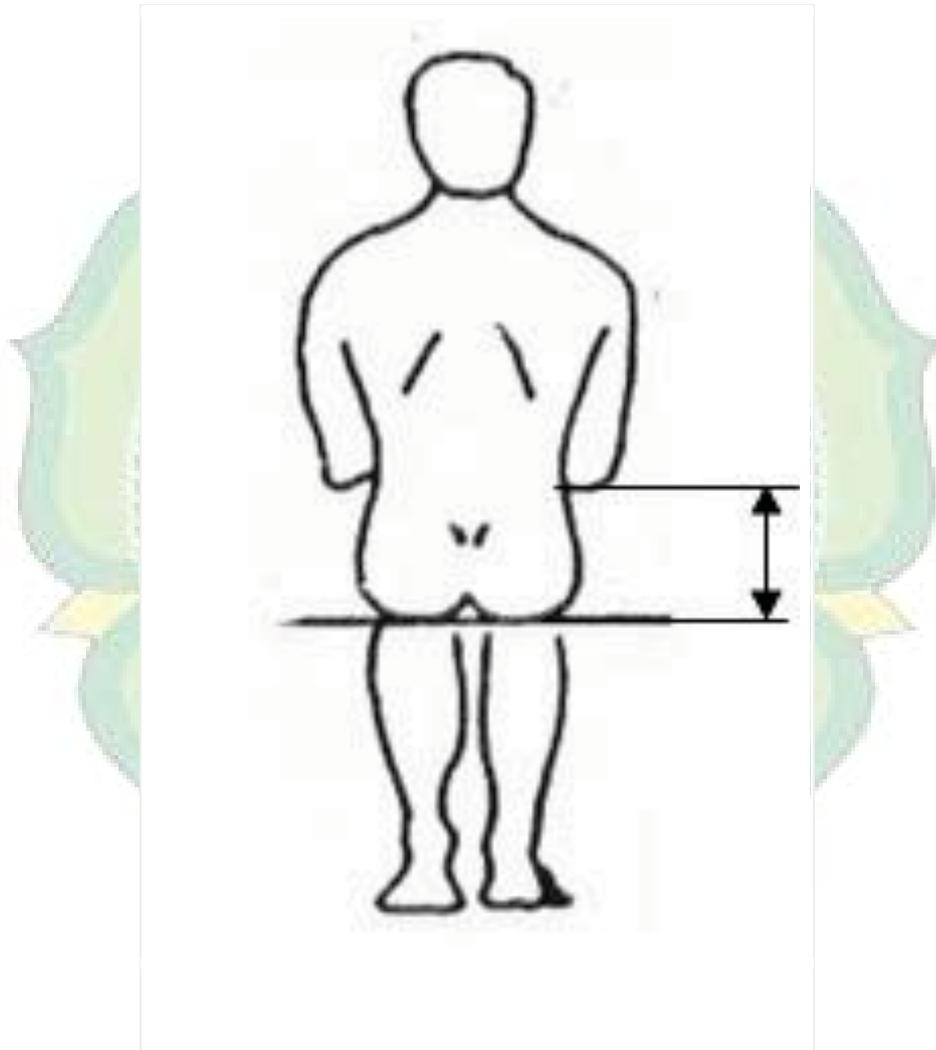
Gambar 3. 6 Lebar Sandaran Duduk.

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

f) TSD ( Tinggi Siku Duduk )

Definisi : Tinggi siku duduk adalah jarak vertikal dari permukaan alas duduk sampai ujung bawah siku lengan atas membentuk sudut siku-siku dengan lengan bawah.

Penggunaan : Data ini berguna untuk menentukan tinggi bangku *taman* dari alas.



Gambar 3. 7 Tinggi Siku Duduk.

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020.)

g) Lebar bahu ke punggung ( LBP )

Definisi : Lebar bahu ke punggung diukur dari pusat persendian dibahu sampai punggung.

Penggunaan : Untuk menghitung jangkauan normal terhadap punggung, sehingga dapat diketahui jarak efektif bangku *taman* terhadap tubuh.

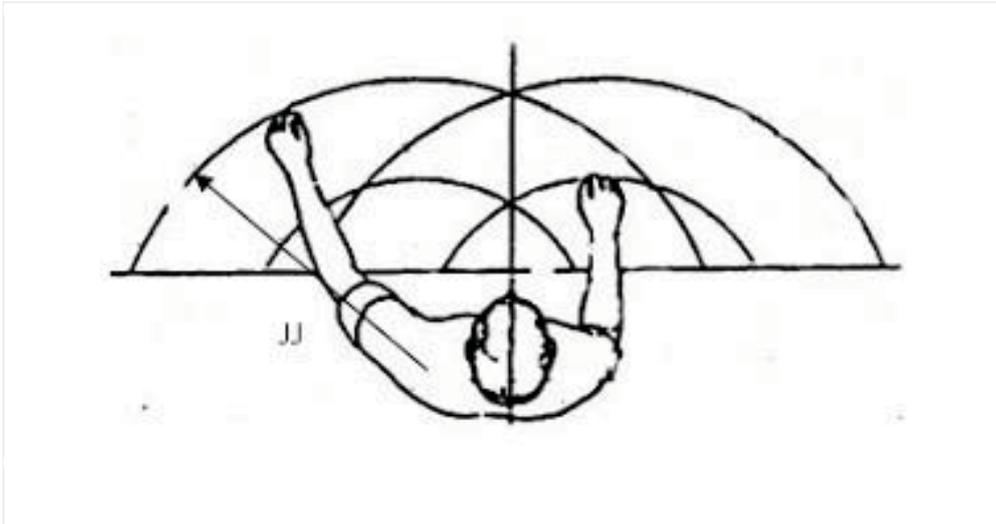


Gambar 3. 8 Lebar Bahu ke Punggung

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020)

h) JJ ( Jangkauan Jauh)

Definisi : Anthropometri dinamis yang mengukur rentang lengan keluar diputar sekitar bahu. Penggunaan untuk menentukan panjang dan lebar minimum bangku *taman*.



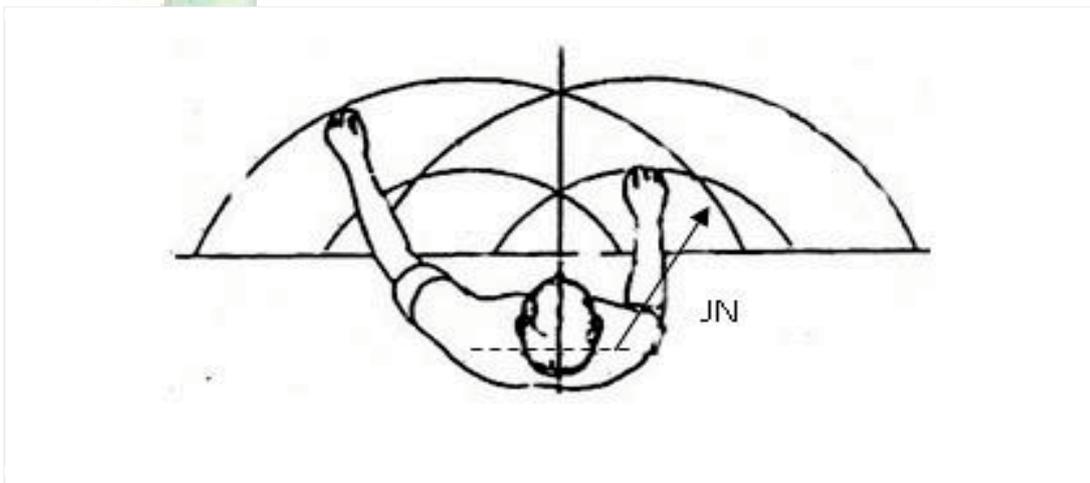
Gambar 3. 9 Jangkauan Jauh

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020)

i) JN ( Jangkauan Normal )

Definisi : Anthropometri dinamis mengukur panjang lengan bawah yang berputar pada bidang horizontal dengan siku tetap.

Penggunaan : Menentukan letak alat – alat kerja agar berada dalam jangkauan optimum.



Gambar 3. 10 Jangkauan Normal

(Sumber: <http://dedylondong.blogspot.com/2012/03/dasar-perancangan-meja-dan-kursi.html>, Diakses 19 September 2020)

### 3.8. Bahan Dan Tekstur

Bahan digunakan untuk membuat bangku *taman* adalah kayu karena kayu sebagai hasil hutan sekaligus hasil sumber kekayaan alam bahan mentah mudah diproses untuk dijadikan barang mebel. Kayu memiliki beberapa sifat yang istimewa, karena tidak dapat ditiru oleh bahan-bahan lain (J.F. Dumanauw,2001:13).

Setiap bahan (Material) memiliki karakter juga tekstur (kesan raba) yang berbeda-beda pada permukaanya. Bahan juga menampakkan warna asli bawaan dari bahan itu sendiri (Eddy S. Marizzar,2002:128).

Sifat fisik dari kayu salah satunya adalah tekstur. Tekstur kayu dapat dilihat dari ukuran relatif serat-serat kayu dan dapat dibedakan dalam tiga golongan:

- a) Kayu dengan tekstur halus misal giam, kulim, lara dan lain-lain.
  - b) Kayu dengan tekstur sedang misal jati, sono keling, mahoni dan lain-lain.
  - c) Kayu dengan tekstur kasar misal kempas, meranti dan lain-lain.
- (J.F. Dumanauw,2001:23).

Dalam memilih kayu, jati sebagai bahan baku utama dalam pembuatan bangku *taman*. Kayu jati dipilih karena memiliki kualitas baik. Kayu jati juga punya serat indah dan berbeda dari kayu-kayu lain.

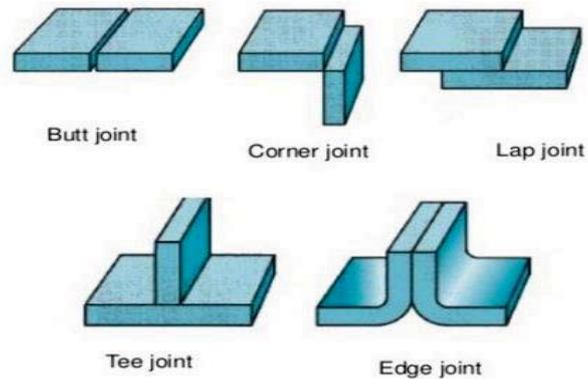
### 3.9. Struktur Dan Kontruksi

Konstruksi atau sambungan merupakan bagian dari proses desain. Setelah bahan disortir dan dibentuk selanjutnya disatukan menggunakan sambungan-sambungan. Konstruksi adalah sambungan antara komponen lainnya, yang tersusun secara struktural. (Marizar, 2005: 140).

Pada desain mebel moderen sistem konstruksi telah berkembang sesuai kebutuhan fungsional. Pada umumnya, ada dua jenis sistem konstruksi kayu yang digunakan adalah: konstruksi konvensional tradisional dan konstruksi kontemporer-modern (Marizar, 2005: 141).

Untuk merancang bangku *taman* menggunakan konstruksi las, Salah satu cara menyambung dua bagian logam secara permanen dengan menggunakan tenaga panas. Maman Suratman (2001:1).

### Types of joints in welding



Gambar 3. 11 Diagram Sambungan Pengelasan.  
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 19 September 2020)

#### 3.10. Pertimbangan Warna

Warna adalah suatu unsur desain mebel sebagai upaya memperindah sisi luar dari suatu produk dengan tujuan meningkatkan nilai jualnya. Warna suatu mebel berasal dari warna asli kayu maupun dari proses pelapisan.

#### 3.11. Ketetapan Desain

##### 1) Fungsi

Desain seharusnya bagus dipandang mata dan terasa nyaman bagi anggota tubuh. Sebuah desain dikatakan sukses apabila kategori nilai fungsionalnya memadai, Karena fungsi adalah hal paling mendasar dari sebuah desain. Terlebih karya desain memiliki makna simbolis tertentu.

Fungsi adalah hal paling dasar dan patut diperhatikan dalam mendesain suatu produk. Fungsi utama bangku *taman* yaitu sebagai tempat sajian menu yang nyaman.

##### 2) Bentuk

Dalam merancang desain bangku *taman* yang baik, mengacu kepada aspek-aspek desain. Aspek-aspek desain diantaranya:

a) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah kohesi, ketunggalan, konsistensi atau keutuhan merupakan isi pokok sebuah komposisi. Kesatuan (*unity*) merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara unsur-unsur pendukung karya desain, jadi secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

b) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan merupakan keadaan atau kesamaan antara kekuatan, saling berhadapan dan timbul adanya kesan seimbang secara visual. Ada dua macam keseimbangan, keseimbangan diklasifikasikan jadi keseimbangan formal dan keseimbangan nonformal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua belah pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan ini sebagian besar simetris secara eksak atau pengulangan berbalik pada sebelah menyebeloh.

Keseimbangan dicapai dengan menyusun unsur-unsur sejenis dan punya identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat imajiner. Keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebeloh dari susunan unsur, menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Keseimbangan informal lebih rumit, akan tetapi lebih menarik perhatian karena punya kesan dinamik memberi kemungkinan variasi lebih banyak.

c) Kesederhanaan (*simplicity*)

Maksud dari kesederhanaan bahwa unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaknya sederhana, sebab jika unsur terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit untuk diikat dalam kesatuan keseluruhan.

Sedang kesederhanaan dibagi jadi dua yaitu: kesederhanaan struktur dan kesederhanaan teknik.

Kesederhanaan struktur adalah kesederhanaan dimaksudkan untuk suatu komposisi baik dan dapat dicapai melalui penerapan struktur sederhana. Artinya sesuai dengan pola, fungsi, atau efek dikehendaki. Kesederhanaan teknik adalah kesederhanaan dimaksudkan untuk suatu komposisi baik dan dapat dicapai dengan teknik yang sederhana.

d) Aksentuasi (*emphasis*)

Desain harus memiliki titik berat untuk menarik perhatian (*Center of interest*). Ada beberapa cara untuk menarik perhatian pada titik berat, diantaranya melalui perulangan ukuran, kontras antara tekstur, garis, ruang, warna, motif, bentuk.

1) Unsur hias

Unsur hias minimalis yang diterapkan pada daunan bangku *taman* ini terinspirasi dari Daun kaboja *Adenium Bohemanium*.

2) Ukuran

- a. Ukuran bangku *taman*: panjang 180cm x lebar 50cm x tinggi 55cm
- b. Ukuran tiang besi bangku *taman*: panjang 50cm x lebar 4 cm x tinggi 150cm

3) Bahan Utama

Bahan baku dalam pembuatan produk bangku *taman* adalah kayu mahoni dan besi. Alasan pemilihan kayu jati karena selain kuat, awet, mudah dibentuk, warna dan tekstur bagus. Kayu jati dipilih karena di Jepara sendiri banyak dan mudah dijumpai, terutama dipenggergajian-penggergajian.

4) Bahan pendukung

Bahan pendukung (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan bangku *taman* adalah besi holo digunakan sebagai

kaki dan tiang bangku *taman* dan beberapa bahan lain berupa paku, lem, sekrup, baut dan lainnya.

#### 5) Konstruksi

Konstruksi adalah elemen desain mebel berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. Pertimbangan struktur dan konstruksi dilakukan dengan tujuan menjamin keselamatan ketika produk digunakan, hal ini membuat konstruksi mempunyai peran penting dalam mendesain produk

Konstruksi mempengaruhi perabot lewat kekuatan. Konstruksi juga sangat berpengaruh pada penampilan produk. Sebelum menentukan konstruksi. Sebaiknya mengetahui beberapa hal berhubungan dengan konstruksi, misal: jenis bahan, ukuran bahan, sifat bahan, peletakan bahan dan sebagainya berhubungan dengan kekuatan sebagai pendukung fungsi sehingga dapat memaksimalkan penampilan produk.

#### 6) *Finishing*

*Finishing* adalah tahapan atau proses akhir suatu produk, oleh karena itu *finishing* bisa dikatakan salah satu unsur desain penting sebagai nilai estetis. Dalam arti lebih sempit keindahan digunakan untuk menunjukkan suatu nilai itu tinggi. *Finising* yang dipilih adalah *finising white wash* dan *duco*, *finising* memakai pewarna dengan tingkat kepekatan tinggi. *Finishing* bukan hanya sekedar melapisi dan mengkilapkan permukaan kayu, melainkan juga memperindah dan mempertajam pola serat kayu, serta yang paling penting menjaga kestabilan kayu dari cuaca diluar lingkungannya (Sunaryo,1997:13).