

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

Desain lahir ditengah masyarakat modern yaitu masyarakat industri yang berawal dari *revolusi* industri. Desain hadir sebagai upaya kreatif dan inovatif manusia untuk memenuhi tuntutan kebutuhan aktivitasnya. Pemikiran kreatif dan inovatif manusia untuk memecahkan berbagai masalah dipahami sebagai konsep yang terprogram.

Konsep dibuat untuk melancarkan jalan menuju implementasi desain. Konsep berawal dari kata *concept* dalam bahasa inggris yang artinya pengertian, bagian, gambaran dari pemikiran desainer didalam usahanya memecahkan tuntutan desai maupun problem desain. Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika proses yaitu : data diklasifikasi dan dianalisis, dibuat sintesis, hasil berpikir tersebut dijadikan landasan atau pedoman untuk menciptakan desain. Jadi pedoman atau landasan tersebut biasanya disebut sebagai konsep desain (Olih Solihat Karso, 2010).

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

Proses desain adalah rangkaian dalam membuat desain suatu produk, dimulai dari awal yaitu pencarian ide gagasan sampai produk jadi, membuat sebuah desain memerlukan proses dan konsep yang matang.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari *riset*, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebutkan bahwa konsep adalah gambaran mental objek, proses atau apapun yang ada diluar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Sedangkan dalam pengertian lain konsep adalah ide ide, penggambaran hal-hal atau benda-benda maupun gejala sosial, yang dinyatakan dalam istilah atau kata. Oleh karena itu rumusan perancangan perlu di tuangkan dalam sebuah konsep agar rencana dan proses pengerjaannya dapat dilaksanakan oleh seluruh tim yang terlibat. Penggambaran ide-ide ataupun pemikiran akan lebih mudah diwujudkan dalam pelaksanaan di lapangan.

Desain merupakan proses pemikiran dan perasaan yang akan menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi dan estetika untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain , *elemen* yang digunakan diantaranya menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil.

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 pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia.

Proses desain selalu berhubungan dengan alat untuk memproses (data/informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain).

Langkah awal yang harus dilakukan adalah mengetahui hakekat dari permasalahan, untuk kemudian mencari alternatif pemecahan dan mengambil keputusan yang terbaik. Proses desain atau kegiatan merancang ini menjadi suatu siklus atau proses timbal balik dari langkah-langkah analisis, sintesis dan evaluasi. Oleh karena itu, informasi elemen-elemen yang ada di lingkungan menjadi sebuah proses yang dipecahkan secara berulang-ulang, sampai mendapatkan kesesuaian pembahasan antar seluruh elemen, hingga akhirnya mencapai tujuan yang diinginkan. Terlepas dari permasalahan yang ada, teknik pengumpulan data yang dipergunakan, analisa data sehingga menghasilkan konsep sampai akhirnya dalam proses desain adalah mencapai kebenaran estetis, karena desain adalah kearifan yang ditampakkan.

Pada sebuah proses desain pada dasarnya harus mengingat beberapa pokok berfikir yang perlu di laksanakan diantaranya sebagai berikut :

1. Seseorang mampu menjelaskan definisi desain, menguraikan dengan baik definisi, karakteristik desain, jenis desain yang berkualitas.
2. Seseorang mampu memahami apa yang akan diuraikan dalam sebuah konsep desain.
3. Seseorang akan mampu merangkum dan mencari solusi tepat, inovatif dengan membuat suatu desain tertentu.
4. Seseorang akan mampu memilah-milah penyebab sesuatu fenomena atau masalah, membanding-bandingkan karya, dan menggolongkan karya pada jenis dan kategori tertentu.

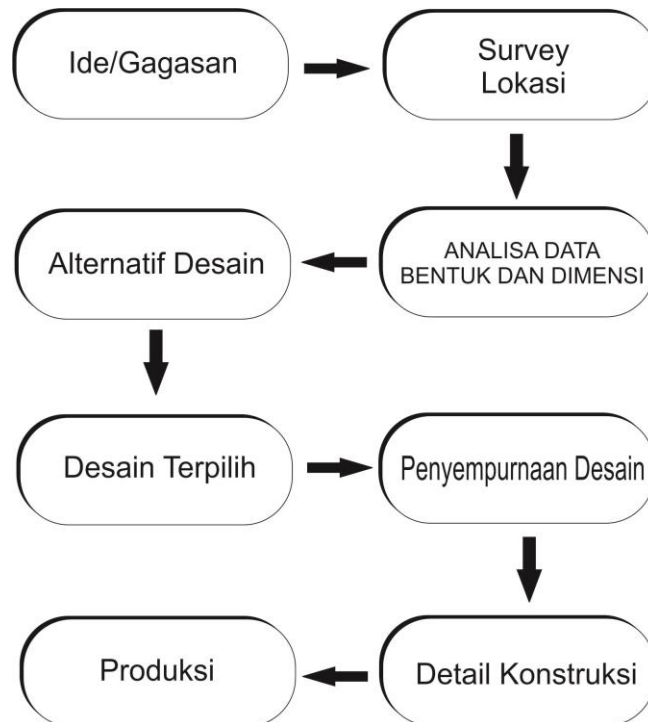
5. Seseorang mampu memberikan solusi untuk membuat suatu desain berdasarkan pengamatan wawasannya.
6. Seseorang mampu menilai alternatif solusi tepat, inovatif yg sesuai untuk dijalankan sesuai fungsi, manfaat atau nilai ekonomis.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis mebuat tempat tidur bayi dengan bentuk Kepala Doraemon, penulis melakukan beberapa proses desain agar terwujud suatu desain akhir yang maksimal. Di dalam mendesain, terdapat suatu proses yang meliputi beberapa hal sampai terciptanya suatu perwujudan benda.

Proses visual dari tokoh kartun Doraemon dimulai dari garis lengkung dan garis lurus yang saling bertemu membentuk sebuah kesatuan bangun sehingga terwujud sebuah identitas dari tokoh kartun Doraemon tersebut berdasarkan dari bentuk garis-garis tersebut, maka terbentuk sebuah ide dasar dari penciptaan tempat tidur bayi dan tokoh kartun Doraemon sebagai sumber inspirasinya.

Pertimbangan aspek fungsional yang didukung dengan data literatur dan data lapangan menjadi dasar utama dalam penciptaan tempat tidur bayi. Hal ini bertujuan agar tokoh kartun Doraemon tidak hanya menjadi tontonan film dan cerita komik, namun bisa dikembangkan menjadi produk kreatif lainnya.

## B. Diagram Proses Desain



Skema 04:Diagram proses

### 1. Ide (gagasan)

Gagasan yaitu bentuk pemikiran awal atau langkah pertama dalam mencari sebuah pemecahan masalah. Ide 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/trend*. Inilah yang mengakibatkan sampai sekarang ini menikmati keberagaman desain *furniture*.

Ide awal yang sudah dianalisis, dikaji ulang dan sudah dipastikan kaitannya, maka gagasan tersebut sudah mulai menampakkan bentuknya

sebagai solusi untuk menjawab permasalahan yang ada. Ide awal yang sudah dianalisis, dikaji ulang dan sudah dipastikan kaitannya, maka gagasan tersebut sudah mulai menampakkan bentuknya sebagai solusi untuk menjawab permasalahan yang ada.

## 2. Survey Lokasi

Sebelum merealisasikan ide perlu adanya pencarian dan pengumpulan data-data yang akurat yang berhubungan dengan tempat tidur bayi, baik lapangan maupun literatur yang dijadikan kajian awal, baik itu dari desain, ukuran, konstruksi, bahan, asesoris, maupun *finishing* yang dijadikan analisa dalam sebuah karya.

Melakukan penelitian secara langsung ke perusahaan mebel, *showroom*, perpustakaan dengan menggunakan metode kepustakaan dan observasi. Dengan melakukan pengamatan secara cermat terhadap perabot tempat tidur bayi, yang hasilnya dijadikan bahan analisis bagi penulis untuk digunakan dalam penyusunan desain tempat tidur bayi yang diharapkan.

## 3. Analisis Data

Pada dasarnya data atau informasi yang diperoleh mempunyai asal dan sumber data yang mempunyai informasi yang berbeda-beda, oleh karena itu dari penelitian tersebut didapatkan data-data yang perlu dianalisa yang kemudian ditarik kesimpulan sebagai konsep dalam pengambilan keputusan desain. Tahap ini merupakan suatu rancangan kearah langkah-langkah desain yang diputuskan sehingga mengarah pada konsepsi desain dan menuju pada konsep visual.

#### 4. Konsep Visual

Konsep visual merupakan pengolahan dari gagasan atau pemikiran pemecahan masalah yang bersifat visual. Berdasarkan atas acuan yang diperoleh dari studi lapangan atau studi pustaka yang dilakukan, penulis dapat membuat seketsa-seketsa tempat tidur bayi serta menjelaskan atas kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang menyangkut bahan, bentuk, konstruksi teknik pengerjaan, teknik *finishing* dan lain sebagainya.

Selanjutnya melakukan pembuatan gambar kerja yang mudah dibaca dan dipahami oleh orang lain. Gambar kerja ini dapat dilakukan dengan manual maupun dengan komputer. Pembuatan gambar kerja sangat penting karena untuk panduan pada seorang pengrajin dalam pembuatan tempat tidur bayi.

#### **C. Kriteria Desain**

Desain merupakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi 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 dikurangi atau bahkan dihilangkan.

Berdasarkan analisa data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dapat dikembangkan untuk membuat kriteria desain yang mampu memberikan nilai fungsi lebih sehingga pemanfaatan produk lebih optimal. Dalam pembuatan produk ini fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk tidur bayi, desainer memberikan fungsi lebih dengan memberi suspensi untuk naik dan turun

tempat tidur bayi sehingga produk tempat tidur bayi ini memiliki kesan modern.

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

##### **1. Bahan Kayu**

Bahan yang dipilih yaitu kayu mahoni karena telah melalui beberapa pertimbangan. Jenis kayu mahoni ini juga memiliki serat yang padat dan halus, mata kayu jarang, kayu mahoni juga bagus untuk pekerjaan perabot rumah tangga dan kerajinan ukir. Sifat kayu ini sedang dalam pengerjaanya, kembang susutnya sedang, tekstur dan daya retaknya sedang. Tingkat keawetan sedikit berada dibawah kayu jati kayu ini kurang tahan terhadap rayap. Namun dalam proses pewarnaan kayu mahoni ini lebih bagus di banding kayu jati karena serat kayu lebih padat dan kadar getah dalam kayu mahoni lebih sedikit.

##### **2. Bahan pendukung**

Bahan ini mempunyai sifat keras dan kuat namun berbeda unsur pembuatan dasarnya. *Stainless* dipakai sebagai membuat kerangka sunspensi. Bahan *stainless* dipilih karena bahan tersebut memiliki perbedaan yang jauh dengan logam yang lain selain kuat juga tahan terhadap karat dan mudah dalam perawatan.



### 3. Konstruksi

Konstruksi adalah sambungan antara komponen satu dengan komponen lainnya, yang tersusun secara struktural. Konstruksi merupakan suatu peranan penting dalam mendesain sebuah produk.

Ada dua struktur dan konstruksi yang dikenal dalam desain mebel, yaitu: sistem *build-in furniture* dan *build-up furniture*. *Build-in furniture* adalah suatu sistem konstruksi mebel yang memanfaatkan dinding, lantai, atau langit-langit pada bangunan sebagai bidang penguat konstruksi. Sedangkan *build-up furniture* adalah suatu sistem konstruksi yang tidak terikat oleh bangunan sebagai penguat konstruksi, Konstruksi dibuat lepas bebas dari struktur bangunan.

B. Suprpto (1979) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

- a. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
- b. Konstruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.
- c. Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.