

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Sekilas Tentang Desain

Dibawah ini akan dibahas beberapa hal yang berhubungan dengan desain mulai dari definisi atau pengertian desain, prinsip dan unsur daripada desain, proses desain serta gambaran dasar dan ruang lingkup desain.

##### 2.1.1. Definisi Desain

Kata Desain dalam kamus Inggris-Indonesia dari John M. Echols<sup>#1</sup> berarti potongan, model, pola, konstruksi, mode, tujuan, rencana.

Sedangkan dalam kamus Webster<sup>#2</sup> pengertian "design" adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, membuat, mencipta, menyusun.

Menurut kamus Purwadarminta, menyusun, mengubah, dan mengarang adalah sama dengan kata desain.

Seorang Insinyur seperti Alexander (1963) menekankan pada "pencarian komponen fisik yang paling tepat"; Bruce Archer bekas guru besar pada Royal Academy of Art di London merumuskan sebagai "aktifitas pemecahan masalah yang terarah"; J.C. Jones yang menelusuri secara filosofis memandang sebagai "peragaan suatu keyakinan kebenaran"; Matchett mendefinisikan "penyelesaian yang paling optimal dari kebutuhan-kebutuhan nyata"; Sedangkan pandangan yang lebih melihat kedepan dikemukakan oleh J.K. Page "Lompatan yang penuh imajinasi dari kenyataan kini ke kemungkinan-kemungkinan masa datang"; Reswick demikian juga Guy Bonsiepe

---

<sup>#1</sup> John M. Echols – Hassan Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, Gramedia, Jakarta, 1975, Halaman 177.

<sup>#2</sup> Webster Dictionary, A Fawcett Cress Book, Greenwich, 1974, halaman 207.



menekankan unsur inovatif dan kreatifnya yaitu "suatu kegiatan yang menjadikan sesuatu keadaan dari tidak ada menjadi ada yang mempunyai daya guna"; George Nelson (Problem of Design) "desain bukanlah sebuah buku etiket / peraturan sosial, desain adalah satu diantara hasil karya tangan yang terberat dan dapat menciptakan kenikmatan manusia"; Agus Sachary (Desain, Gaya dan Realita) menyebutkan "desain adalah suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbedaan buatan yang diolah dari alam. Khasanah ini sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dengan penuh inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya.

Memang tidak ada definisi yang dapat memuaskan kita semua, namun pada hakekatnya desain itu adalah mencari mutu yang lebih baik, mutu material, teknis, performansi, bentuk dan semuanya baik secara bagian perbagian maupun secara keseluruhan. Desain itu bukan hanya ketrampilan dan bakat seni, tapi lebih penting adalah suatu proses berfikir sistematis (untuk mencapai hasil yang optimal).

### 2.1.2. Prinsip dan Unsur Desain

#### Prinsip – prinsip dari suatu desain adalah :

- *Proporsi*. Suatu perbandingan antara bidang gambar dan objek gambar.
- *Skala*. Perbandingan secara terukur
- *Keseimbangan / Balance*. Perbandingan antara elemen/unsur desain. Keseimbangan ini terdiri dari :
  - a. Keseimbangan simetrik (symetrical balance) ---- penempatan antara bidang satu dengan yang lainnya sama persis.
  - b. Keseimbangan yang tidak simetrik (asymetrical balance) ---- penempatan antara bidang satu dengan bidang lainnya tidak sama persis tapi masih tetap seimbang.



- *Harmoni (keselarasan)*. Keterpaduan antara elemen yang serasi. Bisa diakibatkan oleh kesamaan ukuran, bentuk, orientasi, warna dan derajat, ketajaman, kesamaan material dan kesamaan karakteristik detail.

- *Unity (kesatuan)*. Perpaduan berbagai elemen desain kedalam satu komposisi layout yang memiliki persamaan. Persamaan bentuk, ukuran / dimensi, warna dan gaya.

- *Rhythm (irama)*. Perpaduan dari elemen-elemen desain yang tidak monoton dan memiliki langkah-langkah tertentu, tingkatan warna dan variasi umum.

- *Emphasis (penekanan)*. Penonjolan dari salah satu elemen-elemen desain sehingga mendapatkan nilai-nilai lain.

### **Unsur Desain**

Unsur desain memiliki komponen-komponen :

**Garis**, merupakan gabungan / sekumpulan dari titik-titik sehingga membentuk susunan garis lurus atau lengkung ataupun perpotongan dua garis lurus sehingga membentuk sudut.

**Bentuk**, gabungan dari garis-garis karena garis tersebut adalah batas dari bentuk.

**Bidang**, bidang dibatasi oleh garis namun bidang memiliki bentuk tersendiri dan bidang merupakan salah satu unsur yang bisa dijadikan dasar untuk ruang.

**Warna**, merupakan unsur pemberi kesan visual secara fisiologi dan psikologi.

**Tekstur**, tekstur bisa dikatakan sebagai kualitas permukaan / derajat ketajaman permukaan. Tekstur timbul dari alam, ada yang namanya material alam dan material buatan.

**Cahaya**, yaitu pemberi kesan timbulnya gelap terang secara visual.



### 2.1.3. Proses Desain

Kegiatan desain bermula dari riset pasar, karena pada dasarnya penelitian pasar merupakan pengamatan secara cermat dinamika dan bursa barang yang akan didesain, kemudian dilakukan analisis perdagangannya. Hasil dari riset pasar diolah dan digunakan untuk meramalkan bentuk desain yang dibutuhkan. Dicantumkan pula kriteria-kriteria yang menyangkut : Biaya pembuatan, operasional, perawatan, perkembangan material baru, komponen-komponen yang akan dipergunakan, juga meramalkan kompetisi sehingga bisa bersaing dipasaran.

Tahap berikut yaitu penyusunan program yang didasarkan pada hasil riset pasar yang dituangkan dalam suatu konsep desain awal dan dilakukan pula penyesuaian teknologi untuk membuat produk, lalu konsep ini dituangkan ke konsep visual, dimana masukan dan data akan mewujudkan menjadi satu bentuk / objek yang mudah diserap indera mata.

Lalu dibuatlah sketsa suatu produk desain yang memiliki arti fungsi dari suatu rangkaian pemecahan masalah dan memiliki nilai-nilai ergonomik, teknis, ekonomis dan estetika yang merupakan keputusan desain. Dari keputusan desain tersebut dilakukan pemilihan keputusan bentuk akhir dari alternatif-alternatif yang terbaik.

Setelah itu dilakukan presentasi / penyajian desain melalui gambar-gambar kerja, rendering, model / mock up. Kemudian dibuat prototype yang merupakan bentuk akhir suatu desain, lalu prototype tersebut diuji coba / test, jika standar yang diinginkan tercapai maka prototype itu langsung diproduksi dan dipromosikan ke pasar-pasar sehingga bisa dinikmati oleh konsumen. (*bagan proses desain terlampir*)



#### **2.1.4. Gambaran Dasar dan Ruang Lingkup Desain**

Gambaran dasar dari desain dengan merujuk pada batasan desain sebagaimana telah dirumuskan oleh Profesor Bruce Archer, "bahwa desain adalah bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaannya". Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia.

Dalam pengertian yang lebih luas ruang lingkup desain itu meliputi fenomena benda buatan manusia. Dalam pengertian ini desain mencakup pembuatan peralatan sehari-hari dari yang paling kecil seperti sendok-garpu, hingga pada corak dan model tekstil serta pakaian, perumahan hingga tata kota beserta alat-alat transport dan jaringannya. Oleh karena itu desain mencakup bidang yang luas : desain produk, tekstil, interior, grafis, arsitektur, serta desain kota.

Betapapun luasnya, kesemua bidang itu dapat dikembalikan pada citra dasar desain, yaitu bahwa kesemuanya itu dibuat dalam rangka pemenuhan kebutuhan spiritual dan material manusia.

#### **2.2. Hubungan Ilmu Anthropometri Dengan Produk**

Anthropometri ialah suatu persyaratan agar dicapai rancangan yang layak, yang berkaitan dengan dimensi tubuh manusia, misalnya hal-hal berikut ini :

- Keadaan, frekuensi dan kesulitan dari tugas pekerjaan yang berkaitan dengan operasional dari peralatan / produk.
- Sikap badan selama tugas berlangsung.
- Syarat-syarat untuk kemudahan bergerak yang ditimbulkan oleh tugas-tugas tersebut.



- Penambahan dalam dimensi-dimensi kritis dari desain yang ditimbulkan akibat kebutuhan untuk mengatasi rintangan, keamanan dan lainnya.

Hubungannya dengan produk Sarana Mandi Portable yaitu pada saat terjadinya kontak secara langsung antara manusia sebagai pemakai dengan produk.

Sebagaimana telah diketahui pada bab sebelumnya bahwa yang dimaksud dengan portable disini adalah "bisa dibawa (kemana-kemana); mudah dipindah tempatkan". Jadi kontak secara langsungnya yaitu pada saat manusia selaku pemakai produk membawa atau hendak memindah tempatkan produk sarana mandi tersebut.

Peranan ilmu anthropometri disini yaitu untuk menentukan perancangan jarak bebas atau keleluasaan manusia pada saat membawa produk tersebut. Karena produk ini untuk dibawa-bawa, secara otomatis akan timbul kontak langsung dengan tangan manusia, pada saat tangan membawa produk dengan cara menjinjingnya, sehingga dapat terlihat sampai dimana atau bagaimana keleluasaan / jarak bebas tangan manusia saat membawa produk tersebut.