

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Penulis telah membahas serta menguraikan latar belakang perancangan, teori-teori yang dipakai sebagai pijakan, penelitian, konsep desain, dan proses produksi. Semua pembahasan serta penguraian terdapat di BAB I sampai BAB V laporan Tugas Akhir. Dari BAB I sampai BAB V, penulis menarik simpulan guna memperjelas inti laporan Tugas Akhir serta dapat menjawab rumusan masalah di awal paling tidak. Berikut beberapa pernyataan yang telah disusun penulis :

#### **A. Simpulan**

1. Ornamen Jepara sering diterapkan dengan teknik ukir maupun teknik krawangan atau tembus, ternyata cocok diterapkan dengan teknik *inlay* pada material kayu dan teknik grafir pada material kaca.
2. Cara mengharmoniskan kayu sonokeling dengan kayu jati weru yaitu dengan mengaplikasikan teknik *finishing* NC. Warna salak *brown* sebagai penyamar warna bahan yang berbeda (kayu sonokeling cenderung hitam kemerah-merahan).
3. Cara mengembangkan produk *dining table* terdahulu yaitu menambah material *stainless steel* sebagai frame guna menopang *top* meja. Dengan demikian aspek fungsi makin baik.
4. Merancang set kursi dengan mencari data-data tentang kaidah sebuah kursi. Not balok semi quaver sebagai struktur bentuk kursi. Dudukan kursi dari kepala not balok. Sandaran dari stem not balok. Dan diberi bendera

berjumlah dua buah agar menyerupai ciri not balok semi quaver, serta terdapat ornamen Jepara dengan teknik *inlay*.

Apabila kursi dilihat dari arah depan terlihat lubang resonansi sebagai *center of interest*.

Penggabungan ornamen Jepara pada kursi not balok agar untuk melestarikan warisan budaya leluhur serta menjaga kearifan budaya lokal.

## **B. Saran**

1. Ornamen Jepara sering diterapkan dengan teknik ukir maupun teknik krawangan/tembus. Padahal ‘tidak harus’ dan tidak diwajibkan menggunakan teknik itu. Perlu dilakukan inovasi terhadap teknik baru maupun teknik yang jarang dipakai.
2. Kayu sonokeling cenderung hitam kemerah-merahan perlu disamarkan dengan teknik *finishing* NC warna salak *brown*. Cara tersebut dapat dilakukan oleh siapapun. Sehingga bisa menjadi peluang usaha bagi siapa saja yang ingin memperdalam pengetahuan dan aplikasi *finishing*.
3. Pembuatan prototip tidak bisa sekali jadi, dan tentu ada aspek-aspek yang harus dibenahi dan dikembangkan. Jadi perlu diperhatikan aspek-aspek dalam desain mebel seperti; bentuk, fungsi, bahan, konstruksi.
4. Dalam merancang suatu produk, perlu diperhatikan kaidah maupun syarat sebuah produk yang hendak dibuat. Setelah itu mulai berpikir kreatif tentang konsep desain. Dan lebih bagus jika konsep yang dibuat bisa berhubungan dengan suatu budaya. Dengan kata lain. desain yang bisa mengembangkan kearifal lokal suatu daerah.