

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Di era modern seperti sekarang ini zaman yang menuju pada taraf kehidupan yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya, baik itu yang sekedar hobi maupun yang menunjang pekerjaan agar menjadi lebih lancar.

Dari semua isi pembahasan yang telah dikemukakan pada beberapa bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas manusia dalam kehidupannya membutuhkan sebuah produk mebel, adanya mebel dapat membantu manusia dalam beraktivitas menjadi lebih mudah.
2. Desain almari display yang bisa digunakan secara bersamaan, yakni sebagai tempat menyimpan buku sekaligus menyimpan barang-barang koleksi.
3. Ilmu desain memberi pelajaran bagi kita dalam menciptakan sebuah produk yang berinovatif. Sebuah produk tidak hanya sebagai benda fungsional saja, namun sebagai solusi serta dapat menimbulkan efek psikis yang bermanfaat bagi pengguna. Proses penciptaan tersebut didukung dengan berbagai pemikiran yang diambil dari berbagai sudut pandang yang akhirnya dapat terwujud sebuah produk yang berkualitas.

B. Saran

Terlepas dari kekurangan dan kelebihan almari hias, adalah upaya untuk mewujudkan konsep menjadi sebuah produk merupakan proses yang tidak ternilai. Berikut beberapa saran untuk kemajuan teknologi dan desain di Jepara dan Indonesia pada umumnya:

1. Metode *mind mapping* sangat penting dan berpengaruh dalam memunculkan ide, mencari sesuatu yang berinovasi. *Mind mapping* adalah proses *brainstorming* yang melalui pemetaan pikiran untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan kata-kata, gambar, warna yang ditujukan untuk mencurahkan ide dalam pikiran ke bentuk diagram. Sehingga konsep yang dimiliki dapat dengan mudah dikomunikasikan.
2. Menciptakan sebuah produk harus di dukung adanya eksplorasi bentuk dan kajian yang memadai serta berdasarkan data-data yang lengkap agar produk tercipta dengan baik dan sempurna.
3. Meskipun kesan estetika berasal dari subjektifitas manusia, namun untuk menciptakan visual secara estetis, bentuk, fungsi, warna dan proporsi sangat diperlukan dalam menciptakan suatu produk.