

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Di era modern sekarang ini menuju pada taraf kehidupan lebih baik dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, baik sekedar hobi maupun sebagai penunjang aktifitas masyarakat. Dari keseluruhan pembahasan yang telah dikemukakan pada beberapa bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kontroler Playstation digunakan sebagai ide dasar dalam perancangan bentuk kursi teras, dikarenakan bentuk kontroler playstation mempunyai bentuk yang mengingatkan dengan masa kecil kita, ketika berani meng eksplor bentuk kontroler playstation tersebut kedalam sebuah desain mebel.
2. Ilmu desain tidak hanya memberi pelajaran tentang merancang sebuah produk maupun sebagai benda fungsional, tetapi juga sebagai solusi dalam berbagai kebutuhan sehingga menimbulkan efek psikis yang bermanfaat bagi penggunaannya. Perancangan kursi teras dengan konsep bentuk kontroler playstation tanpa meninggalkan unsur visual dalam bentuk kontroler playstation.
3. Proses produksi produk didukung dengan berbagai pemikiran yang diambil dari berbagai sudut pandang, kemudian dapat terwujudnya sebuah produk berkualitas. Konsep perancangan ditunjang dengan gambar kerja yang jelas dan lengkap sesuai kriteria dan tuntutan kualitas yang diharapkan.
4. Kursi teras yang penulis rancang juga di jadikan sarana nostalgia kesenangan semasa lampau dengan bermain *game* konsol yang pertama kali dikeluarkan oleh *SONY PLAYSTATION CORPORATE*.

5.2 Saran

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

1. Bentuk-bentuk dasar di sekitar lingkungan dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam menentukan bentuk mebel yang kreatif dan inovatif dengan mengkaji berbagai data lengkap untuk menghasilkan produk dengan baik dan sesuai dalam perencanaan tanpa mengabaikan ciri khas mebel Jepara
2. Sebelum dilakukan perencanaan desain, perlu observasi, *interview* (wawancara) serta analisis data secara bertahap guna memperbanyak informasi sebelum pelaksanaan produksi produk mebel dengan tujuan agar lebih efisien.
3. Sebuah desain dianggap bagus dikarenakan salah satu sebab yaitu: telah memenuhi fungsinya dengan baik, biaya ekonomis, efisien dan tahan lama, memiliki nilai estetis (keindahan), produk mempunyai kesan dan arti bagi diri sendiri maupun orang lain, serta mengikuti mode desain yang sedang populer. Eksplorasi bentuk menggunakan kajian-kajian yang memadai serta referensi dan data lengkap, merupakan inovasi dalam penelitian selanjutnya.
4. Meskipun kesan estetika bersumber dari subjektifitas manusia, akan tetapi untuk menciptakan visual secara estetis, bentuk, fungsi, warna (*finishing*) serta proporsi sangat diperlukan dalam perencanaan pembuatan produk.