

BAB VI

KESIMPULAN dan SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil laporan yang telah dijelaskan diatas bahwa perancangan produk elemen interior berbahan tali temali dengan teknik *knitting* ini memiliki latar belakang untuk mengatasi kejenuhan pasar pada produk elemen interior yang ada sekarang ini dan memiliki diferensiasi produk. Dengan produk yang sudah banyak di pasaran, maka beberapa elemen masyarakat seperti kolektor atau kaum menengah ke atas menginginkan sesuatu yang beda atau yang belum pernah ada.

Perancangan produk elemen interior berbahan dasar tali temali dengan teknik *knitting* ini mencoba menjawab keinginan pasar akan sesuatu yang berbeda. Dengan penggunaan material tali temali serta teknik *knitting* yang tidak lazim digunakan pada dunia interior, maka dihasilkan suatu produk yang berbeda namun dapat menarik perhatian.

Gaya yang diambil dalam perancangan produk adalah universal atau tidak terpaku pada suatu gaya tertentu, namun tetap mengikuti kriteria-kriteria maupun batasan yang telah ditentukan yaitu bentuk siluet yang simpel tetapi banyak bermain pada motif. Produk ini sesuai dengan gaya hunian eklektik karena banyak bermain dengan warna, motif, skala, serta *finishing*. Selain itu juga menggabungkan unsur tradisional (penggunaan teknik *knitting*) serta unsure moderen melalui penggunaan motif, warna serta bentukan yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Penggunaan material untuk rangka menggunakan

stainless steel karena memiliki kesan mewah, kuat, tahan lama, serta dapat dibentuk mengikuti lekukan yang diinginkan. Material pengisi rangka adalah tali spindel dengan diameter 6 mm yang merupakan tali sintetis. Penggunaan tali sintetis bertujuan agar ketika ujung tali dipotong dapat dirapikan dengan cara dibakar sehingga serat-serat tali tidak memencar.

Konsep yang digunakan untuk *booth* adalah fleksibel *booth* dimana booth dapat digunakan untuk berbagai macam jenis luasan lahan yang tersedia. Pengaplikasiannya berupa bentukan yang moduler seperti panel-panel dinding yang dekoratif. *Booth* juga harus memiliki kesan yang tidak sempit karena pada umumnya ukuran *booth* sangat kecil sehingga diperlukan material kaca untuk menghilangkan kesan sempit.

6.2 Saran

Karya desain dapat dikatakan baik apabila karya desain sangat memperhatikan aspek-aspek menyeluruh dalam perancangan agar dapat menghasilkan desain yang sempurna. Salah satu proses awal yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam perancangan karya desain adalah pencarian data. Pengumpulan data sangat penting karena sangat mendukung proses desain yang selanjutnya. Dengan data yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan maka karya desain yang dihasilkan akan sangat berguna bagi penggunanya.

Pembelajaran secara langsung pada ahli-ahli terkait juga sangat dibutuhkan agar produk yang dihasilkan dapat sempurna. Proses *trial and error* dalam perancangan produk pun juga merupakan suatu hal yang lumrah dan

sedapat mungkin akan terus dilakukan hingga didapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

Karya desain akan menjadi sangat bermanfaat apabila dapat dinikmati oleh penggunanya, sehingga akan sangat baik apabila karya desain yang dihasilkan merupakan suatu solusi permasalahan yang ada.

