

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan desain *Leather Craft Center* ini, perancang dapat menyimpulkan bahwa dalam merancang suatu pusat kerajinan kulit diperlukan berbagai fasilitas penting yang mendukung perancangan. Seperti contohnya ada *retail* untuk mewadahi produk-produk dari para pengrajin kulit lokal, *mini gallery* untuk tambahan pengetahuan jenis-jenis kulit dan cara merawatnya, *workshop* untuk siapa saja yang ingin merasakan sensasi membuat kerajinan kulitnya sendiri, dan sarana pendukung *cafe & lounge* untuk pengunjung bisa bersantai sambil mengobrol atau berkumpul bersama teman-teman.

Penerapan tema *durable, versatile, natural* dan konsep *Strong by Layers* pada perancangan *Leather Craft Center* ini diperlihatkan dengan konsep bentuk yang organis seperti halnya kulit yang memiliki sifat organis dan mudah dibentuk namun tetap kuat dan tahan lama. Pemilihan material pun disesuaikan dengan karakteristik kulit yang natural dan apa adanya, sehingga material yang dipilih dalam perancangan ini didominasi dengan material *unfinished*, seperti contohnya penggunaan material besi yang dibuat alami tanpa cat ataupun dempul, tetapi tetap di *coating* agar tidak berkarat.

Penerapan sistem display yang dipakai dalam perancangan ini didominasi dengan sistem *display* yang dibuat *built-in* disesuaikan dengan kategori barang yang dijual. Sistem pencahayaan yang digunakan pada perancangan ini, memadukan sistem pencahayaan alami dan buatan. Pada siang hari didominasi pencahayaan alami pada area-area dekat dengan jendela agar tidak menghilangkan fungsi jendela di gedung ini. Sistem penghawaan yang dipakai sepenuhnya buatan agar suhu ruangan stabil dan menjaga kualitas kulit itu sendiri.

Pengaplikasian suasana ruang yang rileks diterapkan dengan pemilihan material alami yang sederhana, tidak memakai banyak teknik *finishing*, yang lebih menonjolkan sifat asli dari material itu sendiri sehingga membuat

suasana yang nyaman jauh dari sisi formal. Sisi edukatif yang ditampilkan pada perancangan ini adalah pemilihan sistem display *mini gallery* yang interaktif agar membuat pengunjung tertarik dengan info yang diberikan.

Fasilitas yang dirancang harus menggunakan standar material yang sesuai, dengan studi literatur dari berbagai macam sumber dan bahkan studi banding diperlukan dalam menentukan perancangan desain sebuah *Leather Craft Center*. Sehingga menjadi acuan bagi para penjual produk kulit di Indonesia, khususnya di Bandung untuk menjadikan kerajinan kulit sebagai sebuah kegiatan yang positif dan dapat dikembangkan.

5.2 Saran

Para pembaca diharapkan dapat menentukan konsep dan tema yang sesuai dengan topik yang diangkat sebelum memulai pekerjaan mendesain. Selain itu, dalam setiap desain tentu ada standar-standar khusus yang perlu diperhatikan, yang fungsinya sendiri untuk memenuhi kebutuhan para konsumen. Ketepatan menggunakan material dan *finishing* sehingga sesuai dengan karakteristik studi kasus.