

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil eksplorasi perlakuan dengan menggunakan 3 metode pengeringan, dan menggunakan 3 jenis pengikat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Pengeringan dengan sinar matahari pada material berpengikat resin memerlukan waktu 4 jam, sedangkan dengan oven cukup 10 menit. Pada pengikat lem kayu, pengeringan matahari berlangsung 24 jam, sementara oven memerlukan 10 menit diikuti pengeringan lanjutan pada suhu ruang selama 23 jam 50 menit akibat pengembangan material. Untuk pengikat getah damar, pengeringan tr hanya butuh 10 menit, namun hasilnya rapuh sehingga tidak dilanjutkan ke tahap finishing dengan beeswax seperti pada resin dan lem kayu.
- b. Dengan menggunakan 3 metode pengeringan berpengaruh terhadap aspek-aspek lain seperti warna dan tekstur yang menghasilkan perbandingan warna, tekstur, dan gelembung.
- c. Hasil dari material yang sudah melalui proses pengeringan menghasilkan 24 modul dapat diimplementasikan kedalam produk yang memiliki karakteristik dan fungsi sesuai dengan apa yang dihasilkan setelah proses eksplorasi berlangsung, produk di implementasikan kedalam produk *home décor* seperti *furniture*, produk fungsional maupaun dekoratif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil eksplorasi yang dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi dan saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan kedepannya, diantaranya:

1. Pemilihan cetakan untuk material getah damar, karena ada kemungkinan kerusakan terjadi karena cetakan yang terlalu keras, disarankan menggunakan cetakan yang berbahan silicon.
2. Mengkombinasikan getah damar dengan material pengikat lain agar tidak rapuh.
3. Dapat dijadikan sebagai produk yang menampilkan pengalaman natural dari serat akar kelapa.
4. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari kembali jenis-jenis pengikat yang digunakan, apa yang bisa digunakan untuk serat akar kelapa. Media pengeringan, apakah hanya bisa digunakan dengan menggunakan 3 media pengeringan atau bisa mengatur suhu kembali ketika proses pengeringan