

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Crystalize was Born merupakan sebuah koleksi *evening gown* yang bertemakan superhero. Melalui **Crystalize was Born** perancang berusaha membuat karakter superhero baru yang diharapkan berbeda dari tokoh-tokoh superhero pada umumnya. Tokoh superhero yang pada umumnya erat kaitannya dengan Popart bertransformasi menjadi sesuatu yang berbeda sesuai dengan karakter dari Crystalize yaitu elegance, eksklusif, bold, misterius dan unique. Tetapi unsur superhero melalui kekuatan supernya, creature, comic, serta alter-ego tetap tampak dan berusaha perancang tampilan sesuai dengan karakter dari *Crystalize*. Koleksi kali ini menggunakan beberapa warna seperti hitam, merah dan silver. Ketiga warna tersebut di tambah ilustrasi corak superhero merupakan pendukung dalam koleksi perancang kali ini. Beberapa bahan seperti chiffon, taffeta, habotai, dan tulle juga merupakan bahan-bahan utama yang perancang gunakan.

Untuk finishing, perancang menggunakan teknik drapping, pemasangan batu serta spike sebagai manipulating fabric. Teknik drapping digunakan untuk memberikan volume, pemasangan batu digunakan untuk memberikan kesan mewah, mahal dan eksklusif. Sedangkan pemasangan spike di gunakan untuk memberikan kesan creature ala superhero. Spike yang perancang gunakan sengaja dibuat menggunakan bahan bening, transparan seperti es. Selain bertujuan memberikan kesan creature. Hal ini juga dimaksudkan untuk menegaskan kesan crystal . Dikarenakan hal-hal di atas yang membuat koleksi kali ini menjadi koleksi yang tidak dapat digunakan sehari-hari, membuat target market yang perancang tuju pun menjadi sangat terbatas. Sehingga koleksi kali ini perancang ciptakan untuk para penggemar tokoh atau karakter dari komik-komik superhero, kolektor *fashion*, wanita-wanita yang gemar dan berani tampil berbeda serta wanita-wanita yang memang dituntut untuk menjadi pusat perhatian seperti penyanyi, bintang film, model yang memang memiliki profesi yang mengharuskan mereka untuk ”menonjol”. Atau mungkin dapat di gunakan untuk acara – acara tertentu (special occation) seperti sweetseventeen.

5.2 Saran

Dalam membuat koleksi kali ini, perancang menemukan beberapa kendala diantaranya seperti kesalahan printing pada beberapa bahan tertentu, perbedaan warna hasil printing kain, proses pembuatan spike, pengaplikasian spike terhadap bahan, perbedaan bahan terhadap hasil drapping kain, dan proses cutting untuk mendapatkan corak yang sesuai. Berikut ini beberapa saran yang dapat perancang berikan untuk menyelesaikan kendala-kendala di atas.

Pada awalnya perancang mencoba menggunakan bahan organdi untuk dilakukannya proses printing. Sifat organdi yang tipis dan transparent ini ternyata menyulitkan untuk dilakukannya proses printing, hal ini diakibatkan oleh keterbatasan mesin, sehingga tinta uv yang digunakan tidak dapat meresap dengan baik dan mengakibatkan gambar menjadi miring dan tidak proporsional. Oleh karena itu, perancang menggunakan bahan habotai dan taffeta sebagai bahan untuk dilakukannya proses printing untuk hasil yang lebih memuaskan. Perbedaan warna antara data yang berasal dari computer dengan hasil printingan pun merupakan salah satu kendala yang perancang hadapi, karena itu sebaiknya dilakukan proses *pengeditan* terlebih dahulu (disesuaikan warnanya) sebelum melakukan proses printing agar warna yang diinginkan dapat sesuai pada kain. Dengan keadaan cuaca yang seperti sekarang (hujan) proses pembuatan spike yang terbuat dari resin menjadi sulit karena warnanya menjadi agak kekuningan, untuk menghasilkan spike bening seperti Kristal dibutuhkan cuaca yang baik dengan terik matahari. Oleh karena itu disarankan proses pembuatan spike di butuhkan waktu yang panjang (tidak bisa terburu-buru). Setelah semua spike selesai di buat, pengaplikasian spike terhadap kain menjadi masalah lainnya. Spike yang memiliki bobot tentunya agak sulit di tempel atau di jait secara tegak diatas secarik kain tipis. Proses penjahitan tentunya mengharuskan spike memiliki lubang sebagai penjunjang untuk mempermudah proses penjahitan, tetapi pembuatan lubang pada spike dengan cara melakukan pengeboran malah merusak bahkan memecahkan spike yang rentan ini sehingga cara satu-satunya yaitu penggunaan latex untuk memudahkan proses penempelan. Latex yang di gunakan di atas kain sifon tentunya merusak kain itu sendiri. Oleh karena itu, ketelitian, kehati-hatian sangat dibutuhkan dalam proses penempelan ini. Kesalahan

dalam penggunaan latex sangat tidak diperbolehkan. Proses pendrapingan menggunakan sifon merupakan hal yang cukup sulit, dikarenakan bahannya yang sangat tipis dan halus. Pada proses ini pula ketelitian, ketekunan dibutuhkan untuk membuat drapingan kain yang ukurannya terlihat sama dan tarikannya bagus agar tidak terlihat banyak kerutan. Bahan sifon yang terlalu halus dan tipis serta mengandung lebih banyak sutra lebih sulit untuk diaplikasikan terhadap proses pendrapingan kain jadi sebaiknya gunakan bahan sifon yang kandungan sutranya tidak terlalu banyak sehingga lebih tebal dan kaku sehingga mempermudah proses pendrapingan. Selain itu untuk menghasilkan kualitas drapping yang tidak kaku, sebaiknya hasil drappingan tidak dijahit menggunakan mesin, tetapi menggunakan tangan. Penggunaan mesin tentunya memudahkan serta mempercepat tetapi hasil yang didapat lebih kaku dibandingkan menggunakan tangan yang lebih rumit, memakan waktu yang lama serta tingkat kesulitannya lebih tinggi. Tetapi apabila dilakukan dengan rapi hasilnya akan lebih terlihat natural dan tidak kaku.

Untuk mendapatkan corak yang sesuai saat melakukan proses *cutting*, mengharuskan perancang untuk meng*cutting*, menyambung, dan menyesuaikan corak dengan pola yang ada secara satu persatu. Penggabungan dan penyesuaian corak dipastikan berbeda tergantung pada selera dan kemampuan perancangannya. Tetapi, untuk menghasilkan corak yang terkesan menyatu sebaiknya proses peng*cutting*an disatukan sesuai warna. Selain itu dibutuhkan ketelitian dan kejelian agar saat melakukan proses *cutting* dengan hasil yang perancang inginkan dapat sesuai dan corak tidak terbalik.