

# **BAB V**

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 KESIMPULAN**

Dari keseluruhan proses perancangan tugas akhir berjudul *The Afterworld* maka kesimpulan yang didapat adalah :

Proses ini telah memberikan hasil yang maksimal dan inovasi – inovasi baru untuk membuat sesuatu yang berbeda. Penyampaian konsep dapat tercermin dengan baik pada koleksi busana, dengan ditunjang pemilihan warna, material yang digunakan, sampai detail *manipulating fabric* busana itu sendiri.

Berdasarkan penelitian dan fakta yang ada, masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang konsumtif dan selektif. Hal tersebut menyebabkan tingkat kesadaran masyarakat untuk bersikap kritis akan penerimaan sesuatu yang baru. Apabila ingin bisa diterima oleh masyarakat, sesuatu yang baru itu harus memiliki sebuah keunikan (nilai tambah, nilai yang lebih baik dari pada sebelumnya), cara penyampaian yang tidak biasa juga dapat mempengaruhi masyarakat akan suatu hal baru, dan mengubah persepsi yang lama.

Dalam menciptakan sebuah tren *fashion* yang baru, ada beberapa tahap yang harus dilakukan dalam perancangan penyampaian pesan kepada masyarakat, yaitu mengkondisikan keadaan masyarakat saat ini, setelah itu kita baru dapat menyampaikan atau menciptakan pesan yang dibuat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Baru setelah itu memberikan pengingat yang diharapkan dapat menjadi gaya hidup baru yang dapat diterima oleh masyarakat. Penciptaan dan proses penerimaan masyarakat dilakukan secara perlahan dengan menonjolkan *image* artis-artis terlebih dahulu. Hal tersebut akan mempengaruhi *image* tren yang akan dilihat oleh masyarakat. Setelah melakukan berbagai macam proses perencanaan dan perancangan, penulis berhasil mengolah inspirasi dan menciptakan ide dan konsep perancangan yang dapat menjadi inovasi dalam dunia *fashion*.

Dalam inovasi ini ditemukan kesimpulan :

- Sehubungan dengan perancangan busana yang mengangkat tema abstrak dan visi yang berbeda, maka desainer harus dapat memberikan esensi rancangan secara maksimal sehingga masyarakat yang melihatnya dapat dibawa ke dalam dunia yang diciptakan oleh desainer.
- Penggunaan bahan dan pemilihan warna mempengaruhi *image look* pada rancangan busana.
- Material yang berbeda mulai dari jenis bahan, warna dan corak dapat dipadupadankan secara seimbang apabila penggabungannya dinilai cocok dan indah.

## V.2 SARAN

Perkembangan zaman mempengaruhi alur *fashion*. *Fashion* menjadi semakin luas dan memiliki banyak aliran, membuat masyarakat memiliki lebih banyak pilihan. Pilihan yang banyak ini dapat mengakibatkan, masyarakat menjadi pasif karena terlalu banyak pilihan yang mereka konsumsi tanpa mereka cerna terlebih dahulu apa yang mereka konsumsi itu. Di saat seperti ini, desainer memiliki sebuah kewajiban untuk menciptakan sebuah terobosan yang baru dalam *fashion* dan menciptakan tren yang penuh dengan inovasi-inovasi yang menarik, sehingga setiap perancangan yang dilakukan akan memberikan hasil yang positif dan maksimal kepada kedua pihak, baik desainer mau pun masyarakat *fashion*. Desainer berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, informasi, dan motivasi bagi semua desainer *fashion*, baik desainer muda dan desainer profesional.