

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menjalankan proses dalam pengerjaan koleksi desain “*Amatsuki no Kami*” dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Cerita yang diangkat kedalam desain adalah proses *Amaterasu* melawan *Yami* hingga tahap ke empat karena pada tahap ini kekuatan milik *Amaterasu* berhasil diambil oleh *Yami*. Selain menggunakan proses *Amaterasu* melawan *Yami* digunakan juga proses pemulihan Jepang yang digambarkan melalui ranting pohon yang semakin bertumbuh hingga mekar menjadi bunga *sakura*.
2. Motif yang digunakan pada desain koleksi mengadaptasi dari karakter pada game *Okami* yaitu *Amaterasu* dan *Yami* yang digambar ulang menjadi ilustrasi yang baru dengan ciri khas karakter *Amaterasu* dan *Yami*.
3. Siluet busana *Miko* yang diterapkan adalah penggunaan kerahnya yang rapih dan bertumpuk, bagian pada pundak dan pinggang yang rapih, tangan yang panjang dan *pleats*.

5.2 Saran

Setelah menjalani proses dalam pengerjaan koleksi desain “*Amatsuki no Kami*” dapat diambil beberapa saran yaitu:

1. Untuk pihak universitas adalah mata kuliah Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah wajib yang dibutuhkan bagi rekan-rekan mahasiswa yang lain, karena dalam proses Tugas Akhir ini dapat membantu mahasiswa dalam memberikan gambaran dari proses dunia kerja.
2. Untuk pihak pembaca adalah agar memperluas wawasan yang didapat darimana saja untuk mengembangkan pengetahuan baik dari bidang yang serupa maupun berbeda. Selain itu ada juga saran untuk para pembaca agar laporan Tugas Akhir ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.