

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Koleksi busana Orphic telah dibuat dengan konsep *survival horror game Silent Hill 2*. Tren yang digunakan berasal dari *Trend Forecasting 2016/2017: Grey Zone* dengan sub-tema *Critter*. Siluet yang diambil masing-masing busana terinspirasi dari monster yang telah dipilih, dan warna diambil dari warna yang dominan pada game *Silent Hill 2*, yaitu merah, *terracotta*, hitam, coklat dan abu. Detail busana dibuat dengan menggunakan *manipulating fabric painting* dan *foil press* untuk merepresentasikan keadaan kota yang penuh karat dan darah. Perancangan busana ini memiliki manfaat antara lain untuk memberikan perspektif baru dalam *video game horror*, dengan menggabungkan *fashion* dan sosok- sosok monster dalam game tersebut.

Ada beberapa kendala yang ditemui penulis, yaitu:

1. Kendala pra-teknis

Kendala pra-teknis yang ditemui adalah kesulitan dalam menerapkan setiap karakter monster *Silent Hill 2* pada busana.

2. Kendala teknis

Kendala teknis yang ditemui adalah penerapan reka bahan *foil press* yang sulit diprediksikan. Kendala lain adalah kesulitan menjahit tumpukan kulit sintetis dan beludru.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan serangkaian proses pembuatan dan hasil dari koleksi busana Orphic, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Diperlukan pemahaman yang baik dari desainer terhadap inspirasi yang ditentukan agar dapat memperoleh keyword/ karakter rancangan sejak awal.
2. Dalam melakukan teknik *foil press*, diperlukan area foil yang cukup besar, untuk menghindari pelekatan area foil pada bagian yang tidak terkena lem sehingga area foil bias menempel sempurna sesuai dengan desain yang diinginkan.
3. Lebih baik menggunakan mesin pabrik daripada mesin *portable* untuk mempermudah penjahitan tumpukan kulit sintetis dan beludru.