

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Mewujudkan busana *ready to wear deluxe* yang mengangkat tema kebudayaan kepercayaan roh hewan yang ternyata cukup menjadi tantangan. Dalam pembuatan desain ini terdapat paham-paham yang tidak boleh diabaikan seperti fungsi dari pakaian, dan kenyamanan saat pemakaian. Karena umumnya busana yang terinspirasi dari budaya cenderung berupa pakaian etnik, sehingga mengemasnya harus lebih sederhana namun tetap dapat menyampaikan konsep kepada masyarakat.

Maka dari itu, kerjasama antara mahasiswa dan dosen pembimbing sangat penting, terutama dosen membantu mahasiswa untuk bisa menurunkan egonya agar tidak terlalu idealis. Selain itu kesulitan yang dihadapi selama proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi yang sangat menantang. Mulai dari praproduksi kesulitan yang dihadapi adalah eksperimen reka bahan yang cukup menantang karena dalam proses eksperimen reka bahan adanya proses pencelupan bahan kain yang sangat sulit untuk mencapai hasil warna celupan sesuai dengan konsep, waktu selama proses pencelupan dan tes warna lebih dari dua minggu. Untuk proses produksi kesulitan yang dihadapi adalah pembuatan *manipulating* sablon, kesulitannya yaitu untuk menentukan ukuran kecocokan dalam busana yang cukup sulit.

#### **5.2 Saran**

Dosen penguji dan dosen pembimbing memberi saran yang bagus dan membangun di setiap sidang dari tahap 1 hingga tahap 3 sebagai berikut:

##### **1. Sidang Preview 1**

- Penguji memberikan saran masukan mengenai konsep untuk lebih diperdalam, sehingga tidak hanya fokus ke totem tetapi juga memperdalam ke arah

budaya sebagai pendukung supaya konsep yang diangkat ke dalam desain busana tidak minim akan inspirasi untuk dimasukkan ke dalam busana.

- Penguji memberikan masukan untuk mengubah desain busana agar sesuai dengan konsep yang diangkat.

## 2. Sidang Preview 2

- Penguji memberikan saran mengubah warna untuk disesuaikan pada konsep yang diangkat, disesuaikan pada inspirasi pada *moodboard*.
- Penguji memberikan saran untuk memperbaiki pecah pola agar sesuai dengan desain.
- Penguji memberikan saran untuk mengubah motif dan komposisi motif pada *manipulating* sablon sehingga ada permainan komposisi ukuran motif yang sesuai dengan busana.

## 3. Sidang Kelayakan

- Penguji memberikan masukan untuk memperbaiki penulisan dalam laporan agar sesuai dengan busana.

Sehingga di sidang selanjutnya, mahasiswa dapat menyadari kekurangan dan memperbaiki desain yang sebelumnya. Seperti untuk menunjang hasil *manipulating* dan permainan warna yang bagus, dosen penguji memberi saran untuk melakukan *research* lebih dalam tentang warna, komposisi motif, dan pecah pola.

### 5.2.1 Saran Kepada Program Studi

1. Dapat menjadi kerja sama dengan pihak media agar terjadi media promosi dari Program Studi D-III Seni Rupa dan Desain.
2. Dapat menjalin kerja sama dengan berbagai instansi (dalam dunia usaha) yang dapat disosialisasikan kepada mahasiswa sebagai bekal.

### 5.2.2 Saran Kepada Universitas

1. Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan berbagai instansi, dalam dunia usaha terutama pihak industri untuk mensosialisasikan kepada masyarakat

akan keberadaan Fakultas Seni Rupa dan Desain, khususnya Program Studi D-III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha.

### 5.2.3 Saran Kepada Masyarakat

1. Dapat memberikan respon yang berguna terhadap hasil cipta karya proyek akhir mahasiswa.
2. Dapat terinspirasi dari hasil karya proyek akhir dari segi inspirasi dan material bahan.

