

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Happy Go Ducky merupakan koleksi busana *ready-to-wear* dengan tema nostalgia terhadap mainan *Rubber Duck* serta ingin memunculkan kesan *fun* dengan konsep dewasa pada busana nya, koleksi ini mengangkat salah satu karya seni ciptaan seniman asal belanda, Florentijn Hofman, yaitu *Rubber Duck*. Penggunaan potret *Rubber Duck* sebagai motif *digital print* dirancang untuk menampilkan koleksi yang memiliki kesan, berani, tegas, atraktif dan *fun*.

Koleksi busana *ready-to-wear* ini dibuat sebagai rancangan busana dengan motif *digital print* yang cukup berbeda dari busana *ready-to-wear* yang ada saat ini. Pengolahan komposisi motif *Rubber Duck* pada koleksi busana ini menciptakan kesan nostalgia dan mengundang senyuman bagi siapa saja yang melihatnya, dengan cara membawa orang-orang kepada kenangan masa kecil. Realisasi perancangan busana, dimulai dari siluet, reka bahan, serta pendukung penampilan, berupa aksesoris, sepatu dan tas dibuat berdasarkan satu kesatuan konsep yang menjadi daya tarik utama pada koleksi ini, yaitu *Rubber Duck*. Karakteristik busana dengan kesan berani, tegas dan atraktif ditampilkan melalui penggunaan warna-warna cerah yang saling bertolak belakang, seperti biru, oranye dengan warna pendukung dari *Rubber Duck* yang berwarna kuning.

Hasil akhir dari perancangan busana ini memiliki hasil akhir sesuai dengan target yang ingin dituju yaitu menciptakan busana dengan kesan berani, *fun* dan berbeda, serta ditujukan bagi mereka yang ingin terlihat menonjol dalam keramaian. selain daripada itu, perancang ingin menonjolkan rancangan nya sebagai sesuatu yang berbeda dan dapat diingat selalu oleh orang lain, melalui penggunaan motif *digital print* berupa *Rubber Duck*. Serta memberikan koleksi busana *Ready-To-Wear* yang berbeda dari yang lain, terutama bagi kalangan yang menginginkan tampilan dengan ciri khas tertentu.

5.2 Saran

Setidaknya terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dan perlu diperhatikan dalam proses perancangan dan produksi koleksi busana *Happy Go Ducky*. Pada proses awal perancangan, salah satu kendala yang dihadapi adalah pemilihan siluet busana yang tepat, dimana penafsiran konsep *fun* dengan konsep kedewasaan dan kesan keseluruhan pada *image board* harus terlihat menjadi satu kesatuan diseluruh desain busana. Pemilihan motif *digital print* berupa potret *Rubber Duck* juga merupakan salah satu hal penting yang patut di perhatikan. Jika motif dibuat terlalu ramai dan saling bertumpuk, maka *vocal point* pada busana bisa hilang karena terlalu ramai dan menghilangkan fokus utama nya, maka solusi yang dipilih, motif *digital print* yang digunakan dibuat menjadi motif tunggal berukuran besar dengan sedikit permainan komposisi dan penempatan di posisi tertentu pada permukaan busana serta bagian bawahan busana dibuat polos tanpa motif *digital print*. Sehingga *vocal point* busana berupa motif *Rubber Duck* semakin kuat terlihat.

Dalam penggunaan material, hal yang perlu diperhatikan adalah pemilihan warna oranye sebagai bahan aksen polos pada busana agar sesuai dengan konsep. Penggunaan bahan *satin bridal* sebagai kain untuk *digital printing* memiliki tekstur licin dan kesan jatuh yang berbeda dengan kain yang tidak sejenis, maka pada akhirnya penggunaan bahan seluruhnya menggunakan bahan *satin bridal*, sedangkan untuk pemilihan warna oranye dilakukan juga dengan cara digital, yaitu melalui pencarian lewat palet warna dengan bantuan *software* komputer, lalu dicetak lewat *digital printing*.

Pada proses penjahitan, dibutuhkan kerapihan dan ketelitian, karena siluet busana yang terbilang sederhana dan tidak memiliki banyak hiasan, sehingga kerapihan jahitan akan sangat terlihat dibagian luar, maka dalam proses penjahitan harus dilakukan dengan serapih mungkin, agar busana terlihat sempurna.