

BAB VI

KESIMPULAN

Penciptaan karya Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh keinginan pengkarya untuk menghadirkan tiga karya *artwear* yang secara artistik merepresentasikan karakter fiksi dari board game "Candyland", yaitu Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Melalui proses eksplorasi yang mendalam terhadap sifat, warna, dan citra visual dari masing-masing tokoh, pengkarya berupaya merancang busana yang tidak hanya memiliki daya tarik estetis, tetapi juga mampu menyampaikan narasi dan esensi karakter secara visual. Serta mendorong inovasi dalam penggunaan material dan teknik.

Proses penciptaan karya dilakukan melalui tiga tahap, yakni: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil dari proses ini adalah tiga *look artwear* dengan tema karakter yang berbeda-beda, disajikan dalam bentuk *fashion show* *Bandung Fashion Runway pada tanggal 30 April 2025 di studio TVRI Jawa Barat dan disiarkan secara live streaming pada tanggal 3 Mei 2025 melalui kanal YouTube TVRI Jawa Barat.

Dalam pelaksanaannya, pengkarya menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan dalam memperoleh material yang sesuai dengan kebutuhan desain, karena ketersediaan bahan di daerah pengkarya cukup terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, pengkarya memilih alternatif dengan melakukan pembelian bahan secara online, dengan memperhitungkan waktu pengiriman agar tidak menghambat proses produksi. Selain itu, waktu pengerjaan yang relatif singkat menjadi tantangan tersendiri, sehingga memberikan pelajaran penting bagi pengkarya untuk melakukan perencanaan waktu dan persiapan teknis secara lebih matang dalam penciptaan karya di masa mendatang, guna mencapai hasil yang optimal dan sesuai harapan.