

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam pengkaryaan ini pengkarya ingin menonjolkan unsur yang identik pada tokoh Candrakirana yaitu kutukan keong emas yang dikombinasikan dengan busana tokohnya, lalu dijadikan motif *printing* yang dikembangkan menjadi motif kain pada busana *ready to wear deluxe* dengan teknik *digital printing* dan teknik *slashing tucking fabric*. Adanya penciptaan ini dapat melestarikan kearifan lokal budaya Indonesia ditengah arus globalisasi dengan menggabungkan elemen tradisional dan *modern*

Selama proses membuat desain motif ada beberapa kendala seperti aplikasi desain AI yang terlalu berat sehingga menghambat penyelesaian desain motif. Proses pemilihan bahan kain yang cocok dengan kriteria tekniknya, yaitu memiliki efek tidak bertiras. Menjahit kain *printing* dengan menggunakan kain satin membuat warna kain satin mudah pudar. Penerapan teknik *slashing* dan *tucking* sulit jika dilakukan ketika *furing* dengan bahan utama sudah disatukan menjadi bentuk busana.

Dengan kendala yang dialami selama proses pengkaryaan ini sudah jelas bahwa memang busana *ready to wear deluxe* memiliki tingkat kesulitan. Untuk menjaga karyanya tetap *long lasting* dan tetap bagus perlu perhatian lebih saat menyimpan atau menyetriknya. Busana dengan bahan suede memiliki tekstur seperti buludru sehingga sensitif terhadap debu sehingga perlu disimpan menggunakan *cover* baju dengan rapih. Lalu untuk kain *printing* satin disarankan untuk menggunakan setrika dengan suhu sedang agar warna tidak mudah pudar.

#### **6.2 Saran**

Pada proses pembuatan karya ini pengkarya mengevaluasi kendala yang dialami dan bisa menjadi saran bagi mahasiswa yang ingin menciptakan motif busana dengan konsep inspirasi tokoh dongeng pada busana *ready to wear deluxe* dengan *style exotic dramatic*.

1. Menyesuaikan posisi motif dengan potongan pola dengan pas sebelum tahap pemotongan, memberi jarak kosong pada pinggiran motif *printing* agar tidak ada motif yang terpotong.
2. Pilih bahan kain yang tidak terlalu tipis untuk teknik *digital printing* sebagai bahan utama pada busana.
3. Eksplorasi bahan kain yang cocok dengan teknik *slashing* dan *tucking* dengan melakukan eksperimen terlebih dahulu.
4. Dengan adanya karya ini bisa menjadi inspirasi bagi orang yang tertarik dengan nilai tokoh cerita dongeng yang ada di Indonesia.
5. Menjadikan karya ini sebagai media promosi yang dapat membuat orang tertarik untuk mengangkat tokoh-tokoh dongeng di Indonesia sebagai sumber inspirasi pembuatan produk.

