

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Semar diambil kesimpulan yaitu:

1. Penciptaan desain busana pesta malam remaja perlu dilakukan mengkaji *trend*, sumber ide, unsur, dan prinsip desain. Dalam menyusun proyek akhir ini, penulis menciptakan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Semar. Mengacu pada *trend fashion* 2019/2020 *Singularity* dengan tema *Exuberant* dan sub tema *Urban Caricature* yang dituangkan pada *design sketching* , *Presentation Drawing*, dan *Fashion Illustration* serta gambar kerja sesuai dengan konsep yang diangkat. Ciri khusus yang diambil dari sumber ini adalah *caricature* wajah dari Semar.
2. Pembuatan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Semar melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga, dan pemilihan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur dan menyambung, membuat motif dengan menggunakan teknik lukis pada busana, evaluasi proses I, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan bila ada, evaluasi proses II.
3. Penyelenggaraan gelar busana dilakukan melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia dan membuat perencanaan

kerja. Kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pagelaran busana dengan judul “*Tromgine*”, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik yang dimulai pada tanggal 10 April 2019, sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, MC, dan seluruh pengisi acara. Gelar busana ini diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari D3 Teknik Busana angkatan 2016, S1 Pendidikan Teknik Busana angkatan 2016. Pagelaran ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 April pukul 18.00 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 64 pada sesi kedua dengan sumber ide Tokoh Punakawan dalam Pewayangan “Semar” dan diperagakan oleh model Sheilano. Yang ketiga yaitu evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pagelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya.

## B. Saran

1. Menciptakan sebuah karya terkhususnya desain busana, dibutuhkannya pemahaman dari keterkaitan antara *trend*, tema, dan sumber ide. Dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diambil kemudian diselaraskan dengan *trend* dan tema pergelaran.
2. Membuat teknik lukis pada kain memerlukan pembelajaran dan melakukan percobaan teknik melukis pada kain (*textile painting*) berulang-ulang

sehingga menguasai bentuk motif dan dapat diterapkan pada kain. Penerapan teknik lukis (*textile painting*) yang dibuat sebagai motif pada busana memerlukan manajemen waktu sehingga busana yang dibuat dapat selesai tepat waktu tanpa adanya hambatan.

3. Pergelaran busana karya proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa busana angkatan sebelumnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif. Dengan demikian panitia tambahan dapat lebih mendukung serangkaian acara, sehingga pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar.