

BAB III PENUTUP

Sebagai tahap akhir dalam penulisan skripsi ini, maka bagian penutup terdapat kesimpulan yang didapatkan dari *feedback expert* dan *extreme user*, serta saran yang disampaikan berdasarkan hasil uji coba produk. Berikut merupakan kesimpulan dan saran yang telah diberikan

3.1 Kesimpulan

Dalam proses pembuatan suatu *brand* tentunya tidak terlepas dari proses yang sudah dilakukan untuk menciptakan suatu produk. Banyak hal sudah dilakukan mulai dari tahap awal pencarian data, pengumpulan data *inspiration*, *ideation* hingga sampai ke tahap produksi dengan baik.

Proses pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan metode kualitatif, yaitu wawancara dengan *expert* dan *extreme user*. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari *prototype* awal, mendapat *feedback* dan sudah diperbaiki sesuai kemauan *expert* dan *extreme user* yang tentunya dengan bantuan dosen. Dimana tidak hanya kesan positif yang didapatkan saat menunjukkan *prototype* awal, namun juga kritikan dan saran yang diberikan oleh *expert* dan *extreme user*, seperti konsep perpaduan antara Chinese motif dengan *resort wear* mendapat banyak dukungan, namun kurangnya *ideation* dalam pemberian motif sehingga kurang mencerminkan budaya Chinese, penambahan aksesoris *belt* bisa menjadi *option* untuk menambah visual dari budaya Chinese, penggunaan materialnya sudah sesuai dengan konsep, namun perlu explore beberapa elemen untuk dimasukkan kedalam desain. *Printing outer* kurang jelas dan *list* pada pinggiran outer terlalu tebal, sehingga kesannya kurang elegan. Setelah dilakukan revisi banyak yang lebih tertarik pada desain yang baru ini, karena motifnya sangat oriental Chinese namun dengan cara yang lebih simple, serta perpaduan warnanya juga menarik. Adanya aksesoris sabuk geometri dengan bunga Chinese sesuai saran dari *expert user* memberikan *feedback* positif karena

menunjukkan kesan Chinese yang lebih *feminine* untuk dikenakan, yang dimana kesimpulan produk ialah busana dengan printing fabric motif China ini diharapkan bisa menjadi alternatif penggunaan baju Chinese yang lebih *daily wear*, sehingga banyak orang kembali menggunakan baju Chinese meskipun tidak dalam acara Chinese

3.2 Saran

Berikut merupakan saran yang didapatkan berdasarkan *problem* yang ditemukan, dan dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Saran pemanfaatan produk, untuk produk yang menggunakan kain dengan printing, sedikit boros karena sisa dari printing kain yang tidak sesuai pola tidak bisa dikenakan kembali, lebih baik sisanya digunakan untuk membuat aksesoris kecil, misalnya seperti tassel atau renda pada bagian bawah baju, sehingga semua sisa dari kain bisa dimanfaatkan dengan baik.
2. Saran target konsumen, yang ditargetkan sudah sesuai dengan konsep desain, karena desainnya sesuai dengan usia *youth* hingga keatas, namun permainan warna bisa lebih bervariasi lagi, sehingga tidak *boring* saat dikenakan. Untuk kedepannya bisa menargetkan ke-usia lebih dewasa agar dan anak-anak, agar bisa *couple* baju.
3. Saran pengembangan lebih lanjut, dari hasil produk *fashion* terdapat saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu dari segi material, dimana kedepannya harus memberikan lebih banyak option material untuk diproduksi, misalnya kain dengan bahan organik atau natural, lalu katun namun katun yang berbahan *lightweight*, sehingga pemakaiannya tetap nyaman. Selain itu adanya pengembangan untuk desain orang dewasa dan anak, agar pakaian bisa dikenakan kembar/*couple* yang dimana baju *couple* banyak diminati oleh orang dewasa dengan anaknya.