

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar. Indonesia memiliki 17.504 pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke (BPS, 2017). Pulau Sumatera, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, dan pulau Papua merupakan pulau terbesar di Indonesia.

Fakta bahwa Indonesia adalah negara kepulauan terbesar membawa konsekuensi pada beragamnya subkultur kebudayaan (Yasmin, 2020). Indonesia mempunyai banyak sekali suku, ras, budaya, dan tradisi berdasarkan ketersebaran etnik. Identitas etnik tersebut salah satunya dapat dilihat dari beragam pakaian adat, aksesoris, dan tata rias muka. Selain itu, Indonesia juga memiliki pakaian adatnya dan kerajinan tangannya sendiri-sendiri.

Sebagai salah satu subkultur di Indonesia, etnis Sunda yang mayoritas tinggal di provinsi Jawa Barat menghasilkan berbagai macam kerajinan tangan yang beragam. Setiap daerah pada Jawa Barat mempunyai kerajinan khasnya masing-masing. Salah satu daerahnya yaitu Tasikmalaya. Di Tasikmalaya terdapat beberapa kerajinan tangan khas Tasikmalaya. Tasikmalaya adalah salah satu kabupaten di Jawa Barat yang terkenal sebagai pusat penghasil kerajinan tangan. Kerajinan yang dihasilkan oleh kabupaten Tasikmalaya antara lain; seni kerajinan bordir atau kerancang, Anyaman Rajapolah, Mebel Kayu, Kelom Geulis, Batik Tasik, dan Masih banyak lagi. Yang menarik perhatian penulis adalah seni kerajinan bordir atau kerancang khas Tasikmalaya. Menurut Tisa (2015) kerancang adalah bordiran yang menggunakan mesin hitam yang terbuat dari jalinan benang sehingga membentuk lubang-lubang kecil. Biasanya, bordir kerancang ini dapat diaplikasikan kepada mukena, jilbab, kebaya, baju *koko*, taplak meja, dan lain-lain.

Kerajinan bordir kerancang khas Tasikmalaya sebagai topik dari tugas

akhir, karena kepedulian terhadap kerajinan tangan khas dari Indonesia terutama Tasikmalaya dan ingin membantu pengembangan motif pada kerancang sehingga motif kerancang dapat dipakai oleh masyarakat di kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemilihan bordir kerancang khas Tasikmalaya karena hasil dari pengerjaannya yang rekat, halus, detail, dan cantik. Kerancang Tasikmalaya juga memiliki nilai seni yang tinggi karena proses pengerjaan yang membutuhkan waktu dan ketelitian serta kesabaran. Melihat Indonesia yang sedang mengalami pandemi Covid-19 ini, tujuan dari perancangan yaitu kepedulian terhadap para pengrajin bordir kerancang yang berada di Tasikmalaya. Dengan membantu pengembangan motif pada kerancang, penulis juga dapat membantu pengrajin bordir kerancang di Tasikmalaya. Selain itu, tujuan dari perancangan ini juga ingin meningkatkan kesadaran masyarakat akan kerajinan khas Indonesia dan mencintai produk lokal.

Oleh sebab itu, produk busana *resort wear* pada wanita agar dapat digunakan untuk berliburan dan juga agar pemakai dapat memamerkan salah satu kerajinan dari Indonesia ketika mereka berlibur ke luar negeri. Pengembangan motif pada kerancang yang sudah ada sebelumnya juga membuat kerancang dapat diaplikasikan ke pakaian *casual*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan motif bordir kerancang pada busana *resort wear* wanita?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Tugas Akhir ini adalah mengembangkan motif bordir kerancang solder khas Tasikmalaya pada busana *resortwear* wanita.

1.4 Batasan Perancangan

Berikut merupakan batasan perancangan yang akan digunakan untuk memperkuat proses perancangan dalam upaya menjawab rumusan masalah:

1.4.1 Batasan Keilmuan

Batasan keilmuan yakni perancangan yang dilakukan berada dalam ruang lingkup ilmu Desain Fesyen busana wanita, dalam ruang lingkup *decorative technique* atau garnitur yang merupakan perlakuan yang diberikan pada permukaan busana untuk memperindah tampilan busana (Willyam, 2020).

1.4.2 Batasan Material

Batasan material yakni dengan menggunakan material kain katun. Batasan teknik, yakni dengan menggunakan teknik kerancang kejek yang menyusun motif seperti batu-bata.

1.4.3 Batasan pasar

a) Geografis

Target market adalah masyarakat Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Bali.

b) Demografis

Wanita berusia 20-35 tahun, dengan status pekerjaan sebagai mahasiswa, karir, *traveler*, *fashion influencer*, dengan kelas ekonomi menengah ke atas.

c) Psikografis

Perancangan busana berfokus pada wanita berdasarkan teori VALS.

VALS adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti tentang gaya hidup dan sekaligus menentukan segmentasi pasar. Pada perancangan ini yaitu kelompok *Thinkers* dan *Experiences*. *Thinkers* menyukai produk yang tahan lama, memiliki fungsi, dan nilai. *Thinkers* juga selalu mendapatkan dan mengikuti informasi dengan baik dan selalu terbuka akan ide baru dan perubahan sosial. Sementara *Experiences* mereka selalu mencari keragaman dan kegembiraan, menikmati hal baru, aneh, dan penuh resiko. Pribadi *Experiences* berorientasi pada tindakan, trendy, dan banyak mengeluarkan uang untuk bersosialisasi dan langsung membeli sebuah produk tanpa melakukan pertimbangan.

1.4.4 Batasan waktu

Perancangan dilakukan dalam kurun waktu 6 bulan, terhitung sejak bulan Januari 2021 hingga Juni 2021.

1.5 Tahapan Perancangan

Ju Hyun Lee, Michael J. Ostwald, dan Ning Gu (2020) mendefinisikan *design thinking* sebagai suatu proses strategi penelitiann yang digunakan Oleh desainer dalam proses mendesain. Tahapan perancangan secara *design thinking* adalah sebagai berikut;

a) *Empathize*

Untuk mendapatkan empatik dari masalah yang akan dipecahkan, maka dilakukan pendekatan kepada *target customer*. Pendekatan tersebut dilakukan dengan observasi langsung, wawancara dengan *extreme user* dengan umur 25-35 tahun yang menyukai kerajinan khas Indonesia dan suka *travelling*, dan *expert panel*. Hal itulah penulis dapat mengerti apa yang ingin dibutuhkan oleh *customer* melalui *pre-survey* ke *target market*.

a) Define

Selama Tahap *empathize*, dikumpulkan informasi dari wawancara dengan *extreme user* dan *expert panel* bahwa market menyukai busana *resort wear* yang dipadukan dengan kerajinan khas Indonesia. Market juga membutuhkan motif kerancang yang kontemporer dan pengaplikasiannya yang tidak formal.

b) Ideate

Ideate merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah ide. Dari tahap Sebelumnya yaitu *define* bahwa market menginginkan motif pada kerancang yang lebih kontemporer tanpa menghilangkan ciri khas kerancang tersebut. Dan market menginginkan busana *resort wear* yang lebih.

c) Prototype

Tahap ini merupakan proses eksperimental dengan mendesain dan membuat sejumlah produk yang menyerupai produk asli untuk menyelidiki solusi terbaik untuk masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan dengan pembuatan *toile* menggunakan kain blacu dan kerancang dengan memperhatikan siluet, cutting, penempatan motif kerancang yang sesuai dan jahitan yang rapi.

d) Test

Pada tahap akhir ini, *prototype* akan diuji, evaluasi dan dipresentasikan kepada dosen, guna untuk mendapatkan *feedback* pengembangan produk. *Test* akan dilakukan kepada target market.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada adalah metode pengumpulan data primer dan sekunder.

1.6.1 Pengumpulan Data Primer

Data primer adalah data yang didapat secara langsung dari narasumber dengan menjawab pertanyaan melalui kuesioner atau wawancara. dalam melakukan pengumpulan data primer, penulis melakukan interview dengan 6 *Expert Panel* dan 12 *Extreme User*.

1.6.1.1 Kualitatif

A. Wawancara dan Kesimpulannya

Wawancara dilakukan kepada *Expert Panel* dan *Extreme User* yang dilakukan secara tidak langsung atau daring. Wawancara tidak langsung dilakukan melalui telepon, email, WhatsApp, dan Instagram. Wawancara ini dilakukan terhadap 6 *Expert Panel* dan 12 *Extreme User*.

Profil dari 6 *Expert Panel* adalah Rina Fitriani sebagai pengrajin kerancang, Niena Abdat sebagai desainer kerancang, Alia husin sebagai *fashion stylist*, Lizda Fathia sebagai *fashion stylist*, Devina Hakim sebagai desainer *fashion*, dan Kuro Official sebagai *resort wear brand*.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan *Expert Panel* kesimpulan yang didapat yaitu motif dari kerancang harus sesuai dengan nilai dan filosofi kerancang itu sendiri. Untuk penempatan motif kerancang, jangan terlalu memperlihatkan bagian tubuh dan juga peletakannya yang manis. Dalam pembuatan kerancang, kain yang dapat digunakan harus mempunyai ketebalan yang sedang seperti linen dan katun. Dan siluet untuk sebuah Busana *resort* harus mengedepankan kenyamanan, *flowy*, dan juga estetik. Sehingga warna-warna yang digunakan juga warna-warna netral seperti *soft neutral* dan *nude*.

Profil dari 12 *Extreme User* adalah Eilene sebagai *influencer*, Jennyver sebagai *traveler*, Angella Sunaryo sebagai karyawan, Mutiara Indah Pelangi

sebagai *public figure*, Giovanni sebagai *traveler*; Sharon Elvira sebagai *traveler* , Puspita Arum sebagai karyawan, Nadja S. Hafizhah sebagai model, Melanie Pedro sebagai *traveler*, dan Sharon Elvira sebagai *traveler*.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan *Extreme User* kesimpulan yang didapat yaitu sebagian besar responden tertarik dengan ide pengembangan motif dan diaplikasikan kedalam busana *resort wear*. Responden menyukai motif kerancang yang simple dan modern karena dapat diaplikasikan kedalam busana apapun. Dan busana yang disukai para responden adalah Busana yang simple, ringan, estetik, membuat pengguna leluasa berkegiatan, dan sejuk. Berdasarkan hasil wawancara, responden juga suka dengan style Busana yang feminin dan *chic*. Sehingga warna-warna yang disukai adalah warna *soft neutral* dan *nude*.

1.6.2 Pengumpulan Data Sekunder

Dalam pengumpulan data sekunder, data-data diperoleh dari studi literatur yaitu jurnal, buku, artikel, dan media *online* mengenai *resort wear*, motif, bordir, dan kerancang.

1.7 Tinjauan data

1.7.1 Hasil Kajian Pustaka

A. Busana Wanita

Menurut Arifah (2009) busana digunakan untuk menutupi badan yang dibuat dari bahan tekstil atau bahan lainnya dengan cara dijahit atau tidak dijahit. Beberapa contoh busana wanita yaitu; kaus, kebaya, *blazer*, rok, celana, piyama, singlet, pakaian dalam, dan lain-lainnya. Seiring berkembangnya zaman dan manusia, pakaian pun juga berkembang.

B. Resort Wear



Gambar 1 *Resort*
Sumber: Google, 2020

Resort wear atau bisa dibilang *cruise wear* adalah busana yang dipakai saat pergi berlibur terutama pada saat iklim panas (Jessica, 2020). Menurut Garg (2018) *resort wear* mempunyai karakter yaitu ringan sehingga mudah dibawa dan mudah dipakai. Busana *resort wear* terdiri dari; pakaian renang, gaun yang *simple*, kaos, celana pendek dan panjang, kemeja, kaftan, dan rok.

C. Motif

Motif adalah pola, corak, ragam. Menurut Susanto (2002) motif hias merupakan corak hiasan pada kain, bagian rumah dan sebagainya.

D. Bordir



Gambar 2: Bordir
Sumber: N-A Design, 2020

Bordir atau “*borduur*” dalam bahasa Belanda memiliki arti yaitu menyulam (Nelmira, 2014). Bordir sendiri berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020) adalah hiasan berbentuk motif dari benang yang dijahitkan pada kain.

E. Kerancang



Gambar 3: Kerancang
Mukena
Sumber: Google, 2020

Kerancang adalah bordiran yang diibuat menggunakan mesin Jahit kecil atau hitam dan motifnya merupakan jalinan-jalinan benang membentuk lubang-lubang (Tisachairuisya, 2015).

F. Sejarah Kerancang

Kerancang dibawa oleh Hj. Umayah yang merupakan mantan karyawan *Singer* di Indonesia. Dari ilmu-ilmu yang didapatkan oleh Hj. Umayah selama bekerja di *Singer*, Beliau kembali ke Tasikmalaya dan membuka usaha kecil dengan menerima pesanan bordir (Nero dkk., 2019).

G. Teknik Kerancang Solder Tasikmalaya

Teknik Kerancang merupakan tutupan atau *finishing* yang berbentuk Kecil dan berlubang-lubang. Tutupan ini merupakan pelengkap sebuah hiasan bordir. Tasikmalaya dikenal dengan Kota Santri sehingga tutupan kerancang merupakan motif yang bersifat religi, disesuaikan dengan kaidah Islam dimana terdapat larangan untuk membuat motif makhluk yang bernyawa, seperti manusia dan hewan (Putrie & Hosiah, 2012). Tutupan kerancang pun mempunyai bentuk

seperti;

				
Kerancang bata	Kerancang laba-laba	Kerancang petak	Kerancang Melati	Kerancang sarang tawon
				
Kerancang bulet	Kerancang batu	Kerancang sisik	Kerancang kotak kecil	Kerancang bebas

Tabel 1: Teknik kerancang solder Tasikmalaya
Sumber: Faaris Naura Bordir, 2020

Sebelum membuat kerancang solder, diperlukan beberapa tahapan proses pembuatan yaitu pertama dengan menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Alat yang digunakan antara lain mesin jahit dan solder. Lalu memilih warna dan jenis benang. Setelah itu, mencimplak motif pada kain. Kain yang digunakan untuk pembuatan kerancang solder adalah kain kaca. Setelah membuat kerancang, kain dibersihkan menggunakan solder. TAMBAHIN PENJELASAN MOTIF DAPET DARI MANA, ARTI MOTIF, INSPIRASI

1.7.2 Elemen dan Prinsip Desain

1.7.2.1 Elemen Desain

Elemen atau unsur desain merupakan dasar dari sebuah desain. Elemen desain juga bisa disebut sebagai ‘alat’ untuk mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen-elemen desain yang digunakan dalam perancangan ini antara lain;

- **Titik** : Titik merupakan bagian terkecil dalam sebuah desain. Titik dapat

membentuk elemen-elemen desain menjadi sebuah desain utuh (Landa, 2007: 32).

- **Garis** : Garis dapat membentuk sebuah objek dengan menyatukan serta membentuk suatu garis dari satu titik ke titik yang lain sehingga membentuk sebuah objek atau desain yang utuh (Poulin, 2011: 21)
- **Bentuk** : Bentuk merupakan sebuah objek dua dimensi yang terbentuk dari titik-titik yang disatukan. Melalui bentuk maka tercipta tata letak, pola, dan berbagai macam komposisi elemen desain lainnya (Poulin, 2011: 31-32).
- **Warna** : Warna merupakan simbol komunikasi agar desain tersebut memiliki daya tarik, sehingga pengamat dapat memahami maksud pesan dari desain tersebut (Poulin, 2011: 59-60).
- **Ukuran** : Ukuran merupakan unsur dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya sebuah objek (Diyatama, 2013).

1.7.2.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pedoman untuk mengatur, menata unsur-unsur Rupa dan dikombinasikan dalam bentuk karya, sehingga mengandung nilai-nilai estetis, atau dapat membangkitkan pengalaman yang menarik. Prinsip-prinsip desain antara lain;

- **Irama (*Rhythm*)** : Irama merupakan proses pengulangan (repetisi) pada berbagai macam elemen desain sehingga membentuk pola atau irama (Landa, 2001: 27).
- **Kesatuan (*Unity*)** : Kesatuan dalam desain menciptakan sebuah komposisi dan perpaduan yang teratur antara satu elemen ke elemen desain yang lain (Landa, 2001: 27).
- **Kesebandingan (*Proporsi*)** : Proporsi merupakan penghubung antara bagian

dengan bagian lain atau bagian elemen keseluruhan (Alexandro, 2017).

- **Keserasian (*Harmony*)** : Keserasian merupakan keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya (Alexandro, 2017).
- **Keseimbangan (*Balance*)** : Keseimbangan merupakan stabilitas yang dapat tercipta melalui titik pusat dari sebuah objek atau desain dimana titik pusat tersebut terbagi secara merata pada setiap sisinya (Landa, 2001: 151-167).
- **Tekanan (*Emphasis*)** : Tekanan dapat dicapai dengan cara tata letak, ukuran, kontras, arah, dan struktur diagram. (Landa, 2011: 29).

1.7.3 Tren Fesyen, Tren Konsumer, Tren Warna, dan Tren Material



Gambar 4: *Trend*
Sumber: WGSN, 2020

Tren yang digunakan pada perancangan ini adalah tren *autumn/winter* 21/22 yang berjudul “*New Mythologies*” berdasarkan WGSN (2020). Tren “*New Mythologies*” berkonsep bahwa makna yang baru bisa didapatkan dari yang sudah orang anggap kuno. Tren ini mempunyai tema *slow fashion* dimana mengedepankan kerajinan tangan, *upcycled*, kualitas pada produk, dan tekstur yang natural. Berdasarkan WGSN tren konsumer pada saat ini ialah masyarakat

tidak bisa lepas dari tren dan masyarakat sangat mendukung produk lokal dari masing-masing negaranya. Tren warna pada perancangan busana ini berdasarkan tren warna dari WGSN di *Spinexpo* Shanghai *autum/winter* 21/22 bertemakan “*Origins*”. Tren material berdasarkan tren “*New Mythologies*” yaitu menngedepankan kerajinan tangan yang menggunakan jahitan-jahitan sehingga membenntuk sebuah simbol. Material pendukung lainnya seperti kancing-kancing besar utuk menaikan esensi dari busana yang minimalis. Berdasarkan kesimpulan yang dapat diambil dari tren *womenswear* saat ini, market lebih menyukai Busana yang membuat mereka lebih relax sehingga dibutuhkan siluet yang *loose* atau *flowy*.

1.8 Perancangan

1.8.1 Moodboard

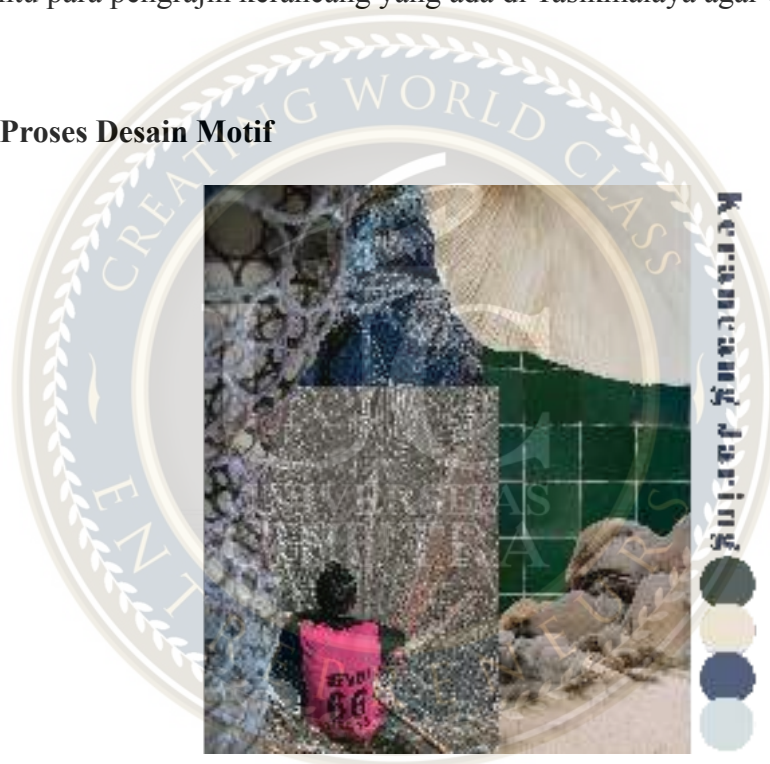


Gambar 5: *Moodboard*
Sumber: Evan, 2020

Koleksi berjudul “Jaringna” memiliki arti yaitu jaring dari bahasa Sunda, merupakan koleksi *Resort Wear*, yang menggunakan kerancang solder dari Tasikmalaya sebagai bentuk wujud kepedulian terhadap kerajinan tangan

Indonesia dan pengrajin lokal. Koleksi ini terinspirasi dari para nelayan yang mennebar jalanya di lautan. Koleksi ini menggunakan kerancang yang dikerjakan secara manual menggunakan mesin juki dan dikombinasikan dengan siluet feminin dengan menunjukkan sedikit sisi maskulinitas. Tujuan dari dibuatnya busana *day-to-night resort wear* dari koleksi ini yaitu agar pengguna tidak perlu berbelanja baju yang banyak dan repot memilih baju lagi untuk *event* yang berbeda. Dengan penggunaan bahan yang tidak Mudah lecah, busana dari koleksi ini cocok untuk digunakan sebagai busana *day-to-night*. Serta, koleksi ini juga membantu para pengrajin kerancang yang ada di Tasikmalaya agar dikenal banyak orang.

1.8.2 Proses Desain Motif



Gambar 6: *Moodboard* motif kerancang

Sumber: Evan, 2021

Sumber inspirasi motif kerancang berasal dari jaring-jaring nelayan. Lalu bentuk kerancang terinspirasi dari bentuk-bentuk abstrak dari bentuk hasil dari pelapukan pada batu pasir di pantai dan terumbu karang di dasar laut. Penempatan kerancang terinspirasi dari lubang pada pelapukan batu pasir di pantai yang tidak teratur. Semua inspirasi ini diaplikasikan pada busana dengan *style* yang lebih *fun* dan unik.

1.8.3 *Rough Sketch*



Gambar 9: Sketsa
Sumber: Evan, 2020

Setelah membuat sketsa koleksi sebanyak 27 *looks* lalu dipilih 6 *looks* sebagai *highlights* untuk dibuat desain turunan yang akhirnya dipilih 5 *looks* sebagai *final design*.



Gambar 10: Desain dan Ilustrasi
Sumber data: Evan, 2020

1.8. Prototype

A. Eksperimen Warna

- *Alat dan Bahan*

<p><i>Dylon Multi Purpose Dye - #33</i></p> 	<p>Garam</p> 
<p>Kain Blacu</p> 	<p>Kain Bemberg BX-199</p> 

Tabel 2: Alat dan bahan eksperimen warna
Sumber: Evan, 2020

- *Hasil Uji Eksperimen*

<p>Eksperimen I</p>		<ul style="list-style-type: none">- Menggunakan kain blacu- Kain dimasak dengan air sebanyak 300ml dan 50gr garam selama kurang lebih 15 menit- Sudah dicuci sebanyak 4 kali dan tidak mengalami kelunturan
---------------------	---	---

Eksperimen II		<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan kain Bemberg BX-199 - Kain dimasak dengan air sebanyak 300ml dan 50gr garam selama kurang lebih 15 menit - Sudah dicuci sebanyak 4 kali dan tidak mengalami kelunturan
Eksperimen III		<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan kain Bemberg BX-197 - Kain dimasak dengan air sebanyak 300ml dan 50gr garam selama kurang lebih 15 menit - Sudah dicuci sebanyak 4 kali dan tidak mengalami kelunturan

Tabel 3: Hasil uji eksperimen warna
 Sumber: Evan, 2020

B. Ekspreimen *Toile* Atasan

- **Alat dan Bahan**




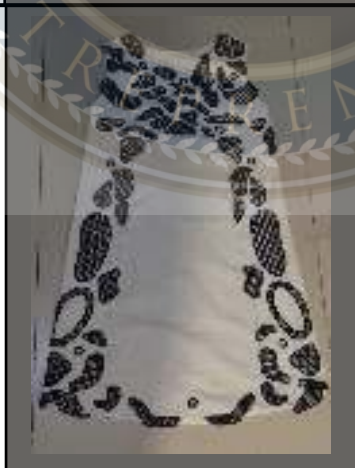
Gambar 11: Alat dan bahan *toile*
 Sumber: Evan, 2020

- **Pola**

Pola atasan	
-------------	--

Tabel 4: Pola Eksperimen *Toile* Atasan
 Sumber: Evan, 2020

• Hasil Uji Eksperimen

1.		<ul style="list-style-type: none"> - Penngrajin masih kebingungan agar kerancangannya seperti ditempel - Ukuran motif kerancang masih besar
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Kerancang dan motif sudah sesuai - Ukuran motif kerancang masih besar

Tabel 5: Hasil Uji Eksperimen *Toile*
 Sumber: Evan, 2020

C. *Final Toile*



Gambar 12: *Final Toile*
Sumber: Evan, 2020

D. *Final Prtotype*



Gambar 13: Busana *Final Prototype*
Sumber: Evan, 2020

1.9 Kesimpulan dan *Feedback* Pra Tugas Akhir

A. Kesimpulan

Prototipe yang dibuat saat pra tugas akhir merupakan salah satu *look* dari koleksi perancangan ini yang terdiri dari *top* dan *bottom*. Pada *top*, menggunakan bahan *Bemberg BX197* dengan warna *baby blue* dan pada *bottom* menggunakan bahan *Lady Zara* dengan warna *Royal Blue*. Warna benang untuk kerancang menggunakan warna yang sama dengan *bottomnya*.

B. *Feedback*

Terdapat beberapa *feedback* dari dosen mata kuliah *Fashion Design 5* yaitu pola pada *top* pada bagian depan yang terlalu pendek dan kurang lebar pada bagian bawah baju. Juga warna pada *bottom* yang kurang cocok dengan ilustrasi desainnya namun warna untuk *topnya* sudah sesuai dengan desain dan warnanya merata. Memang terdapat beberapa kesalahan pada tahap produksi. Dari segi desain busana maupun kerancang sudah bagus dan harmonis. *Feedback* tersebut sudah tertampung sehingga di tugas akhir ini dapat dibenahi dan produk yang dihasilkan akan lebih baik dari prototipenya.

