

## BAB III. PENUTUP

### 3.1. Kesimpulan Hasil Perancangan

Seni dan Budaya merupakan sebuah identitas yang melekat erat kepada sebuah negara, namun seiring perkembangan jaman kebudayaan pada suatu daerah bergeser dan terpengaruhi oleh kebudayaan luar sehingga masyarakatnya sendiri kehilangan identitas dikarenakan mengikuti kebudayaan asing. Pergeseran budaya ini didukung karena cepatnya kemajuan teknologi informasi salah satu contohnya adalah mudahnya mengakses media sosial yang banyak memberikan informasi dari seluruh dunia. Bali memiliki ciri khas kebudayaan yang kuat dan menjadi perhatian turis bila mendatangi wilayah Bali, hal yang paling dicari saat mereka mendatangi Bali adalah melihat kebudayaan dari Bali yang begitu melekat hingga saat ini yaitu Pura, Candi Bentar, Bunga Kamboja, Tari Bali, Jalak Bali & Patra. Untuk melestarikan kebudayaan Bali maka penelitian perancangan produk berkolaborasi dengan seniman Indonesia dengan penerapan teknik *hand painting* tentang keindahan Bali di Indonesia pada *Outer* wanita. Tujuan dari perancangan ini adalah agar budaya Bali dapat terus bisa dikenal dan menaikkan *level of excellence* dari Bali dan juga menaikkan derajat dari seniman di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan design Thinking yang mengutamakan ilmu dan pendapat dari *expert* dan *extreme* yang sebidang dan sejalan dengan tujuan perancangan ini. Selanjutnya adalah desain prototype yang melakukan perancangan dari desain sketsa dan nantinya akan menjadi sebuah koleksi, kemudian desain tersebut dijadikan ke satu produk jadi dan diuji kepada *expert* dan *extreme* dan meminta masukan dari mereka. Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan sekunder dan melibatkan bantuan dari *fashion designer*, *fashion stylist*, *tailor*, *textile expert*, seniman. Elemen dan prinsip desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan irama dan keselarasan dikarenakan melukis keindahan Indonesia didalam produk memerlukan irama dan keselarasan dan didukung oleh elemen garis dan warna untuk mendukung produk menjadi karya yang menarik dan memiliki nilai jual.

Tren yang digunakan dalam perancangan ini adalah tren fesyen dan warna, mengambil dari WGSN yaitu Inked.

Setelah melakukan berbagai macam proses desain maka hasil dari produk yang telah dirancang telah mencapai tahap baik dan siap untuk diperjualbelikan kepada pasaran dikarenakan hasil dari mengujikan prototype mendapatkan *feedback* yang baik. Penulis mendapatkan kritik dan saran untuk memperbaikinya pada desain akhir, alhasil penulis berhasil mengimplementasikan teknik *hand painting* dan menonjolkan keindahan Bali dengan lukisan yang mengambil beberapa *icon* yang sudah sangat melekat dengan pulau Bali dan menjadikan sebagai *outer wear* yang disesuaikan dengan tarket market pada perancangan ini. Hasil akhir setelah melakukan proses yang panjang menghasilkan sebuah koleksi yang diberikan brand dengan nama “VALLIA”, menggunakan material *baby canvas* dan cat *textile* mengkaryakan pelukis asli dari Indonesia dan menggunakan perpaduan warna yang telah disesuaikan dengan tren warna yang dipilih sehingga melahirkan produk dalam satu koleksi yang diberi nama MERVIE siap untuk diluncurkan dan bersaing dengan banyak kompetitor dipasaran.

### **3.2. Saran**

Setelah melakukan penulisan terhadap rancangan ini maka penulis ingin menyampaikan bahwa banyak manfaat yang didapatkan dan hal ini dapat dijadikan untuk saran bagi generasi selanjutnya yang menginginkan untuk membahas penelitian atau penulisan yang berkaitan dengan tema rancangan ini yaitu penerapan teknik *hand painting* mengenai keindahan Bali di Indonesia yang berkolaborasi dengan seniman Indonesia untuk dapat *explore* lebih dalam lagi untuk hal pengkajian sebuah budaya di Indonesia dan perlunya memperhatikan *timeline* yang sudah ditentukan, pilihlah narasumber yang sesuai dengan produk yang ingin dirancang agar mendapatkan hasil *observasi* yang sesuai, Selanjutnya penulis akan mengembangkan *brand* ini kepada produk *Mens Wear* tentunya masih berfokus kepada *outer* agar hasil lukisan dapat ditonjolkan dan dipertunjukkan, untuk isi dari lukisan ini akan mengangkat daerah lain untuk di *explore* agar budaya Indonesia semakin menarik masyarakat lokal dan wisatawan.