

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

1. Proses desain/perancangan kostum aksesoris, serta rias wajah karakter tokoh Petruk dengan sumber ide Wayang Kulit Petruk menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* untuk mencapai karakter yang dimiliki oleh Petruk dengan penekanan pada konsep kostum, makeup, dan aksesoris.
 - a. Perancangan kostum Petruk mengalami perubahan sebanyak 3 kali meliputi penggunaan motif batik *kawung* yang ditiadakan yang diganti dengan rumai yang dibentuk asimetris dengan tetap mempertimbangkan keindahan. Perubahan ke 2 terdapat pada desain celana yang telah diganti menjadi celana model balon, yang bertujuan untuk memberi kesan lucu serta menonjolkan karakter petruk yang protagonis. Perubahan ke 3 terdapat pada aksesoris yaitu *irah-irahan* yang menggunakan desain warna rambut sesuai dengan warna lurik yang senada dengan kostum. Perancangan kostum petruk menggunakan unsur desain garis lengkung yang diterapkan pada pembuatan desain kostum, unsur warna yaitu hitam, kain lurik modifikasi (merah, kuning, hijau, putih, hitam), dan unsur bentuk abstraktif yang diterapkan pada kostum tokoh Petruk. Serta

menggunakan prinsip desain *balance* simetris & asimetris yang diterapkan pada desain kostum tokoh Petruk, prinsip harmoni yang

diterapkan supaya terciptanya keselarasan kostum yang dibuat dan prinsip *unity* yang diterapkan pada desain kostum petruk supaya ada satu kesatuan dengan Punakawan lain.

- b. Perancangan aksesoris kostum Petruk mengalami perubahan karena terdapat beberapa ketidaksesuaian antara desain dan perwujudan aksesoris pada saat *Grand Juri* dan pergelaran. Aksesoris yang terwujud menggunakan unsur desain garis lurus dan lengkung yang diterapkan pada desain aksesoris tokoh Petruk, unsur bentuk yang digunakan yaitu abstraktif dan figuratif yang diterapkan pada desain aksesoris tokoh Petruk, dan unsur warna silver, hitam, biru serta warna lurik (merah, kuning, hijau, putih, hitam) yang diterapkan pada desain aksesoris Petruk. serta menggunakan prinsip desain *balance* simetris yang diterapkan pada desain aksesoris tokoh Petruk dan harmoni berupa keselarasan yang diterapkan pada tokoh Petruk.
- c. Perancangan tata rias wajah karakter petruk mengalami perubahan pada desain awal yang masih tradisional kemudian di kembangkan menjadi tata rias karakter yang lebih mendekati tata rias karakter yang menyerupai robot.

2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Petruk dalam pergelaran teater tradisi Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka adalah sebagai berikut:

- a. Penataan kostum dan aksesoris terdiri dari baju dari bahan *silk* serta celana dari bahan *maxmara*, kain lurik yang dijahit di baju serta

celana dengan pola tertentu, bahan kulit dengan warna silver untuk rumbai dan hiasan baju, penambahan kalung yang dibuat dengan kelontong sapi yang diberi kain lurik dengan potongan geometris, *kelat bahu* yang dibuat dengan pola setengah lingkaran, gelang dan gelang kaki yang dibuat sederhana, sendal jenis lily serta *irah-irahan* punakawan dengan tambahan lungsen warna-warni. Aksesoris yang dibuat sebagian besar terdiri dari bahan sponati dan dicat menggunakan cat berwarna silver, biru, hitam serta tambahan *gliter* silver. Bahan pelengkap aksesoris meliputi permata berwarna biru.

b. Pengaplikasian tata rias berupa tata rias karakter yang mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh Petruk. Selain itu juga memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan pada rias wajah panggung.

3. Menampilkan Tokoh Petruk pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan tampilan yang berbeda menggunakan kostum berupa baju dan celana balon warna hitam ditambah dengan lurik modifikasi dan kain vinil silver, dengan aksesoris pendukung berupa irah-irahan, kalung, gelang, gelang kaki dan *LED*. Pergelaran ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2019, pukul 13.00 WIB, di concert hall taman budaya yogyakarta. Pergelaran dihadiri kurang lebih 572 pengunjung. Pergelaran dibuka dengan penampilan pertama yaitu hiburan organ tunggal Warido Grup, dilanjutkan dengan *beauty show* dari mahasiswa tata rias angkatan 2016

serta penyerahan selempang dan *vendel*. Pergelaran bertema Hanoman Duta ini dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka dengan tambahan unsur tekno sebesar 60% dengan penambahan lampu *LED* di setiap kostum tokoh yang dibagi menurut stratanya. Pergelaran tersebut di pentaskan di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* berupa properti pendukung *background*, *backdrop*, dan dekorasi panggung. Kondisi talent tokoh Petruk saat pergelaran mengalami sedikit insiden yaitu pada saat pentas teater aksesoris irah-irahan tepatnya rambut yang dibuat tegak patah, itu disebabkan karena gerak tokoh yang sangat aktif pada saat diatas panggung dan beda pada saat latihan teater. Kondisi *makeup* Petruk pada saat pementasan saat terkena *lighting* yaitu aman karena tidak merubah warna-warna yang ada dalam *makeup* tokoh Petruk

B. Saran

1. Rancangan
 - a. Sebelum merancang sebaiknya mempelajari terlebih dahulu mengenai tokoh yang didapat serta menganalisis dan mengkaji cerita dan sumber ide yang dipilih untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam mewujudkan karakter Petruk yang ada didalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”
 - b. Memahami sumber ide yang dipilih sebagai acuan dalam merancang konsep kostum, aksesoris dan tata rias karakter Petruk yang ada di dalam cerita Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan ukuran,bentuk, serat penggunaan bahan untuk pembuatan aksesoris seharusnya juga mempertimbangkan pergerakan yang ditampilkan tokoh pada adegan-adegan yang ada didalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
- b. Sebelum menerapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan sebaiknya melakukan pengukuran yang pas dan sesuai dengan postur tubuh pemakai kostum atau tokoh supaya terhindar dari insiden celana kekecilan maupun yang lainya.
- c. Membagi waktu dengan tepat supaya dapat melakukan uji coba tata rias wajah karakter dengan maksimal dan latihan lebih giat untuk pengaplikasian tata rias wajah karakter.

3. Pergelaran

- a. Pemeran Petruk agar memperhatikan gerak tokoh dengan bagian pendukung seperti kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter supaya menjadi kesatuan yang baik dan tidak menimbulkan kecelakaan saat di atas panggung.
- b. Membuat properti maupun aksesoris pendukung dengan mempertimbangkan gerak *talent* saat pentas, supaya tidak terjadi kecelakaan saat pentas
- c. Mempersiapkan agenda dengan baik dan matang, selain itu mengklarifikasi area yang akan digunakan supaya meminimalisir terjadinya kendala teknis.

c. Persiapan pergelaran mengalami berbagai kesulitan karena pelaksana kegiatan yaitu mahasiswi melakukan 2 kegiatan sekaligus yaitu selain menajdi panitia penyelenggara juga menjadi peserta atau *beautician* dari kegiatan tersebut. Hendaknya proses persiapan disiapkan dengan matang dan *timming* yang pas serta mempunyai komitmen atas tugas yang harus dikerjakan didalam kepanitiaan sehingga dapan menjadi satu tim yang kompak dan bertanggungjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Dwi Lavina. (2016). *Proses belajar menciptakan karya luar biasa*. Jakarta: GUEPEDIA
- Astono, Sigit et al. (2007). *Seni Tari dan seni musik*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia
- Bestari, Ghurub A. (2011). *Menggambar busana dengan teknik kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Ernawati, Izwerni, dan Nelmira W. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan.
- Febriana, Dwi M. (2019). *Cara menggambar tokoh fantasi*. Alaf Media
- Gunawan, B. et al. (2009). *Fashion pro kain*. Jakarta: Dian Rakyat
- Harsrinuksmo, Bambang. (1999). *Ensiklopedi wayang indonesia*. Jakarta: PT Sakanindo Printama.
- Harymawan, RMA. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: Rosda Offset
- Hasanah, Usatun, Prabwati, Melly & Noerharyono. (2014). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hestiworo & Winarti. (2013). *Dasar desain II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Himawan, M., Patimah, S. S. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi desain pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher
- Johns, Yohanni. (1980). *Bahasa indonesia 3*. Yudhistira Ghalia Indonesia
- Juliatyi, Anik. (2015). *Pengembangan kesenian wayang orang menjadi industri kreatif dalam paguyuban kapribaden kawruh kasepuhan pamencar pramana nyata di desa sragi kecamatan talun kabupaten blitar*. Jurnal Online UNM
- John, KRMT. (2013). *Enneagram dalam wayang purwa*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Kurniawan, Syamsul. (2016). *Pendidikan karakter*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

- Kemendikbud. (2014). *Seni budaya*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balithong, Kemendikbud
- Mu'in, Fatchul. (2016). *Pendidikan karakter kontruksi teoritik & praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kartika, Dharsono S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: REKAYASA SAINS
- Kusantati, H. Dkk. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Koesoema, Doni A. (2007). *Pendidikan karakter*. Jakarta: Grasindo
- Lisbijanto, H. (2013). *Wayang*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Martono, Hendro. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media
- Martono, Hendro. (2014). *Tata teknik pentas 2*. Yogyakarta: Cipta Media
- Musman. (2018). *Lurik*. Yogyakarta: ANDI
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Yogyakarta: Andi Offset
- Nurhadiat, Dedi. (2004). *Pendidikan seni rupa*. Jakarta: Grasindo
- Nuraini, Indah. (2014). *Tata rias & busana wayang wong gaya surakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Paningkiran, Halim. (2013). *Make up karakter untuk televisi dan film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Puspita, indah. (2009). *Modifikasi kain lurik dan batik*. Surabaya: Tiara Aksa
- Purwodi. (1998). *Aksesoris wayang*. Jakarta: Penerbit Utama
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab teater tanya jawab seputar pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Rosari, Renati W. (2013). *Kamus seni budaya*. Surakarta: Aksara Sinergi Media
- Sachari, Agus. (2002). *Sejarah dan perkembangan desain*. Bandung: ITB
- Susilamadya, Sumanto. (2014). *Mari mengenal wayang jilid 1*. Yogyakarta: Adi Wacana.
- Susantono, Nurul P. (2016). *Produksi drama musical*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Santoso, E. Dkk. (2005). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Diirektorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Satoto. (2012). *Analisis drama & teater*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Subagyo. (2007). *Studi kelayakan*. Elex Media Computindo.
- Sutarti T, Irawan E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish
- Setiawati, R. et al. (2007). *Seni budaya 1*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing
- Thowok, nini D. (2013). *Stage make-up*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Tim Guru Eduka. (2018). *All new target nilai 100 ulangan harian smp kelas VII*. Jakarta: Cmedia
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: PT Lautan Klaten
- Tyas, Andijaning H. (2007). *Seni musik jilid 3*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Untoro, Joko., dan Tim Guru Indonesia. (2011). *Target nilai rapor 10*. Jakarta: Wahyumedia
- Widyawati, Wiewin R. (2011). *Ensiklopedi wayang*. Yogyakarta: PURA PUSTAKA YOGYAKARTA
- Yuliarma. (2016). *Dasar-dasar teknik pembuatan busana*. Jakarta: Kencana
- Yuliarma. (2016). *Mendesain teknik dasar bordir dan sulaman*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Zanifah, Imawati. (2015). *Panduan praktis desain baju dari pola hingga jadi*. Jakarta: PRIMA
- .

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto dengan pembimbing
(Sumber: Dokumentasi PDD, 2019)



Lampiran 2. Penghargaan Tokoh Terbaik
(Sumber: Dokumentasi PDD, 2019)



Lampiran 3. Desain Pamflet
(Sumber: Dokumentasi PDD, 2019)



Lampiran 4. Desain Tiket
(Sumber: Dokumentasi PDD, 2019)