

BAB V

SIMPULAN dan SARAN

A. Simpulan

1. Mengembalikan kembali semangat dan minat dan target yaitu, para generasi muda untuk mengenal kariwitan, gamelan, dan wayang.
 - a. Menciptakan pertunjukan wayang versi milenial dengan menggunakan konsep 60% *techno* dan 40% tradisional agar dapat dinikmati para generasi muda, tanpa meninggalkan keaslian dari tokoh wayang yang akan ditampilkan.
 - b. Menggunakan musik gamelan modern. Beberapa musik tambahan seperti *keyboard* dan *music EDM*.
2. Proses rancangan dan aksesoris, rias wajah karakter, penataan rambut tokoh *Dayang Cantik Tri* menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* untuk mencapai karakter yang dimiliki oleh *Dayang Cantik Tri* dengan penekanan pada rias wajah karakter, kostum dan aksesoris, serta penataan rambut.
 - a. Perancangan kostum *Dayang Cantik Tri* mengalami perubahan meliputi rias \wajah karakter, modifikasi kostum dan aksesoris, dan pada penataan rambutnya. Perancangan tersebut tetap menjaga keaslian dari sumber ide Limbuk agar menjaga keasliannya. Penggunaan unsur desain garis, warna, tekstur, ukuran, dan bentuk. Serta penggunaan prinsip dasar *balance*, aksent, dan proporsi.
 - b. Perancangan aksesoris pada aksesoris kostum sedikit mengalami perubahan yakni pada gelang yang semula sederhana dan kecil dibuatlah agak lebar

naun tetap memegang erat unsur dsain yang digunakan yakni bentuk, ukuran, dan warna. Serta penggunaan prinsip *balance*, aksen, dan proporsi.

- c. Perancangan tata rias wajah karakter berupa bagian dari rias karakter seorang dayang atau pelayan kerajaan yang genit pada bagian warna alas bedak, perona pipi/ *blush on*, perona mata yang menggunakan campuran dari *face painting*, dan perona bibir. Unsur desain yang digunakan ialah warna *value*, dan garis serta prinsip desain *balance* dan aksen.
 - d. Perancangan penataan rambut engalami perubahan yakni penambahan bola-bola pada kedua betuk kepangan rambut yang simetris. Guna untuk lebih menonjolkan karakter Limbuk yang memiliki rambut keriting. Unsur desain yang digunakan ialah warna dan bentuk, serta penggunaan prinsip desain *balance* dan aksen.
3. Penataan Kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter dan penataan rambut tokoh *Dayang Cantik Tri* dalam cerita teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* adalah sebagai berikut:
- a. Penataan kostum dan aksesoris terdiri dari kain satin bridal berwarna merah muda yang dibuat untuk dasaran baju atasan, hijau pada bagian luar rok, kain lurik motif sapit urang yang dipakai pada bagian rok dalam, *tile* kaku untuk bagian dalam rok yang berfungsi menunjang bentuk bagian belakang, *legging* berwarna merah muda.

Penambahan hiasan atau aksesoris pada kostum terdapat kerah dada, sunggihan badan yang berwarna hijau dan emas dengan penambahan aksesoris batu-batu berwarna kemerahan. Gelang yang dipakai berwarna hijau dan emas dengan tambahan *LED* berwarna hijau. Aksesoris yang dibuat

berbahan dasar spon ati dan di cat menggunakan pilox warna kemudian juga penambahan *glitter*.

- b. Pengaplikasian tata rias berupa tata rias wajah karakter yang menonjolkan karakter dan karakteristik dari tokoh *Dayang Cantik Tri*. Penggunaan prinsip-prinsip rias wajah yang dipakai tetap berprinsip pada *make up* panggung yaitu las bedak yang sedikit kemerahan serta penerapan garis-garis yang tegas pada setiap bentuk wajah yang dibuat. Namun harus tetap proporsional secara keseluruhan.
4. Menampilkan Pergelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Januari 2019 pukul 13.00 WIB bertempat digedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 100 undangan dan 500 penonton. Pergelaran yang bertema *Hanoman Duta* ini dikemas dalam pertunjukan drama tari modern yang berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka* secara *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* dengan *background* dari layar *LCD*, penambahan *gunsmoke*, dan properti pohon-pohon serta penggunaan tata panggung teknik kelir waring dan trik bioskop.

Kualitas tata rias karakter pada saat di atas panggung tidak terlihat pucat saat terkena *lighting*, karena dasaran *foundation* menggunakan warna kemerahan dan bedak tabur berwarna merah muda. Pada hasil ketahanan *make up* dapat bertahan dari jam 09.00-15.30, tidak menimbulkan *krack* pada garis *smile line* dan *waterproof*. Untuk riasan mata dapat dinikmati penonton dari jauh dengan menggunakan *face painting* dan pola mata yang diperlebar dari

bentuk mata asli yang semakin menonjolkan karakteristik tokoh *Dayang Cantik Tri*.

Tampilan kostum *Dayang Cantik Tri* pada saat di atas panggung sangat terlihat dengan pemakain warna-warna yang terang seperti hijau dan merah muda serta dapat dinikmati dari jarak jauh. Pada saat terkena *lighting* merah, kuning, putih, dan hijau dapat menunjang tampilan kostum semakin terlihat. Selain itu, *glitter* dan batu-batu yang terdapat pada bagian kostum juga semakin terlihat Nampak berkilau. Penambahan *LED* pada bagian gelang menambah kesan *techno* sehingga dapat menonjolkan aksesoris tersebut. Pada saat terkena *lighting* putih dan hijau sangat jelas terlihat warnanya.

Penampilan tokoh *Dayang Cantik Tri* dengan kostum dayang atau pelayan kerajaan, rias wajah karakter tanpa meninggalkan prinsip rias wajah panggung dengan tetap menonjolkan karakter dan karakteristik dari sumber ide Limbuk, aksesoris yang didukung dengan menggunakan *glitter* dan *LED*. Pada saat di panggung kostum yang dikenakan terlihat nyaman dan sesuai dengan postur serta gerak *telent*. Untuk keamanan pada kostum itu sendiri sangat aman dan tidak mudah lepas walaupun digunakan untuk gerakan tarian-tarian jongkok dan gerakan lainnya.

Pada penataan rambutnya sedikit kurang nyaman, karena pada bagian bola-bola rambut terlihat berat. Sehingga *telent* mudah lelah dan tidak nyaman. *Dayang Cantik Tri* muncul pada sekali segmen dengan durasi 12-15 menit bersama dengan Dayang Cantik lainnya dengan menampilkan tarian yang dilakukan untuk menghibur Dewi Shinta saat di Kerajaan.

5. Menampilkan tatanan panggung dan *lighting* yang berbeda dalam drama tari modern *Maha Satya di Bumi Alengka* "Hanoman Duta".

a. Penataan *lighting* dengan menggunakan beberapa warna lampu, seperti hijau, putih, kuning, merah, dan biru yang menghasilkan panggung lebih terkesan berwarna dan megah.

b. Penataan diatas panggung yang modern, degan menggunakan teknik:

1) Trik bioskop

Pemakaian proyektor untuk mendukung pementasan untuk adegan Gatotkaca Mabur, Anoman Obong. Adegan dengan trik bioskop membuat seakan-akan benar-benar terjadi karena tiga deimensi.

2) Kelir waring

Teknik kelir waring digunakan saat adegan setanan. Teknik ini menggunakan kain transparan (*tile*) dengan dilengkapi lampu sorot, ultraviolet. Suasana panggung dibuat gelap. Seakan-akan dapat menembus pohon-pohon besar (Sujarno at al, 2016: 100).

B. Saran

1. Rancangan

a. Sebelum merancang desain tokoh *Dayang Cantik Tri*, hendaknya melakukan analisis dari beberapa buku untuk mengetahui karakter dan karakteristik Limbuk. Pada analisis yang sudah dicapai maka, dapat diterapkan pada *Dayang Cantik Tri* yang ada dalam cerita *Maha Satya di Bumi Alengka*.

- b. Memahami sumber ide yang dipilih, kemudian memisahkan satu persatu bagian dari karakter dan karakteristik Limbuk. Sehingga konsep kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, dan penataan rambutnya dapat diterapkan pada *Dayang Cantik Tri* yang ada dalam cerita *Maha Satya di Bumi Alengka*
- c. Mengetahui dan memilih jenis bahan kostum yang mudah menyerap keringat dan nyaman untuk kostum akan digunakan untuk

2. Hasil

- a. Pada *make up* ditambahkan aksesoris yang menonjolkan bagian tertentu dengan menambahkan manik-manik sehingga, dapat terlihat pada saat diatas panggung.
- b. Penggunaan rambut buatan yang berbentuk bola, pada pemilihan bahannya seharusnya menggunakan yang ringan sehingga *talent* tidak merasa keberatan dan nyaman.
- c. Produk *foundation* yang digunakan menggunakan warna kemerahan dengan campuran *mehron* dan *foundation* yang menghasilkan warna kemerahan pada saat di atas panggung. Pengaplikasian bedak tabur juga menggunakan bedak tabur berwarna merah muda.
- d. Pertimbangan mengenai bentuk dan ukuran agar tetap terlihat saat tampil di panggung. Namun, tetap harus mementingkan gerakan *talent* pada adegan yang ada dalam cerita *Maha Satya di Bumi Alengka*.
- e. Pada bagian kostum kain lurik yang menonjolkan sisi tradisional belum mencapai 40%, sehingga masih kurang terlihat pada keseluruhannya.
- f. Penerapan warna tembaga sebagai status strata kurang menonjol.

- g. Sebelum menerapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan sebaiknya melakukan pengukuran yang pas dan sesuai dengan postur tubuh *talent*.
- h. Membagi waktu dengan cermat dengan keterbatasan durasi waktu yang sangat sedikit. Memanfaatkan waktu tersebut dengan latihan pada tata rias wajah karakter dan juga penataan rambut.

3. Pergelaran

- a. Kurangnya keselarasan dan kekompakan dalam menerapkan konsep yang sama, sehingga terjadi kontras saat di panggung. Seperti pada saat munculnya Dewi Shinta dan para Dayang-dayang. Kesepakatan dan kekompakan dapat ditungkatkan kembali dan menghilangkan ego, agar menjadi satu kesatuan cerita yang lebih baik lagi.
- b. Pemeran *Dayang Cantik Tri* agar memperhatikan lagi proposional pada keseluruhan antara kostum, aksesoris, dan rias karakter juga penataan rambut menjadi satu kesatuan yang lebih baik lagi.
- c. Persiapan pertunjukan mengalami beberapa kesulitan yakni selain sebagai peserta atau *beautician* juga menjadi panitia pada acara tersebut. Hendaknya proses persiapan dilakukan lebih matang dan saling menjaga serta memiliki komitmen yang kuat agar tugas persienya dapat terlaksana dan bertanggung jawab serta kekompakan sangat kurang. Sehingga terjadi kesalahan pada saat hari pertunjukan.
- d. Mempersiapkan agenda dan jadwal rapat yang sangat kurang, sehingga banyak yang tidak mengerti dan kurang memahami tentang acara yang akan diadakan.

- e. Mempersiapkan dengan matang dan kerja sama kembali setiap sie agar tidak terjadi kesalahan seperti pada *ticketing* banyak konsumen yang masuk tanpa membeli tiket. Pada persiapan yang kurang terkoordinir dengan rapi tersebut menyebabkan kerugian.