

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah karakter tokoh Anila dengan sumber ide wayang Anila menggunakan pengembangan sumber ide stilisasi untuk mencapai karakter dan karakteristik yang dimiliki oleh Anila dengan penekanan pada konsep kostum dan aksesoris. Dimana segala proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah karakter tokoh Anila mengandung konsep 60% unsur *techno*, dan 40% unsur tradisional.
 - a. Hasil rangcangan kostum Anila pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka yang telah dilakukan melalui proses pengkajian dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh yang mengangkat sumber ide dari wayang Anila yang dikembangkan dengan cara *stilisasi*. Perancangan kostum Anila mengalami 3 kali pengembangan meliputi motif dan bentuk yang terdapat pada aksesoris dan jenis kain yang digunakan agar sesuai dengan karakter dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide wayang Anila, dengan menggunakan unsur desain garis, warna, ukuran, tekstur dan bentuk. Serta menggunakan prinsip desain *balance*, proporsi dan aksen.
 - b. Hasil rangcangan aksesoris kostum tokoh Anila pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka yang telah dilakukan melalui proses pengkajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh

yang mengangkat sumber ide dari wayang Anila yang dikembangkan dengan cara *stilisasi*. Perancangan aksesoris kostum Anila mengalami 3 kali pengembangan bentuk, motif, dan ukuran karena terdapat beberapa ketidaksesuaian antara desain dan perwujudan aksesoris pada saat *Grand Juri* dan pergelaran Teater Tradisi *Maha Satya Di Bumi Alengka*. Aksesoris yang terwujud menggunakan unsur desain garis, bentuk, tekstur, dan warna serta menggunakan prinsip desain *balance*, aksen dan proporsi.

- c. Hasil penggunaan pola pada aksesoris tokoh Anila pada pergelaran *Maha Satya di Bumi Alengka* yang telah dilakukan melalui proses pengkajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh yang mengangkat sumber ide dari wayang Anila yang dikembangkan dengan cara *stilisasi*. Penggunaan pola berbentuk garis lurus dan melengkung pada setiap aksesoris tokoh Anila mewakili karakter dari tokoh Anila yang memiliki watak tegas dan prontagonis.
- d. Hasil rancangan tata rias wajah karakter tokoh Anila pada pergelaran *Maha Satya di Bumi Alengka* yang telah dilakukan melalui proses pengkajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh yang mengangkat sumber ide dari wayang Anila yang dikembangkan dengan cara *stilisasi*. Perancangan tata rias wajah karakter Anila mengalami pengembangan sebanyak 3 kali yang berupa bagian dari rias karakter binatang monyet pada bagian hidung dan mulut, bentuk dan ukuran alis, penerapan warna *eyeshadow*, dan perona bibir. Unsur

desain yang digunakan ialah warna, 3D dan garis, serta prinsip desain *balance* dan aksen.

- e. Hasil rancangan dan hasil akhir keseluruhan tata rias wajah, kostum, dan aksesoris tokoh Anila dalam pergelaran proyek akhir teater tradisi *Maha Satya Di Bumi Alengka* menerapkan ketentuan 40% unsur tradisional dan 60% unsur teknologi.
2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Anila dalam pergelaran teater tradisi *Maha Satya Di Bumi Alengka* adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum dan aksesoris terdiri dari kain bulu-bulu berbahan rasfur, kain batik wijayakusuma, kain lurik jogokaryo, *vinnil*, sponati berwarna hitam dan putih, manik-manik berwarna biru dan silver menambah kemegahan kostum dari tokoh Anila. Tambahan aksen hiasan atau aksesoris pada kostum diletakkan pada bagian aksesoris irah-irahan, dada, lengan, tangan, dan ikat pinggang dengan pola angin. Aksesoris yang dibuat sebagian besar terdiri dari bahan spon atau dan diberi warna menggunakan *pilox* berwarna silver. Bahan pelengkap aksesoris meliputi permata putih dan biru, serta *led strip* berwarna biru.
 - b. Pengaplikasian tata rias berupa tata rias karakter yang mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh Anila. Selain itu juga memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan pada rias wajah

panggung, yaitu menggunakan *face painting* berwarna dasar putih dan silver, dan menerapkan teknik 3D pada bagian mulut tokoh.

- c. Pemakaian kostum Anila menggunakan teknik *drapping* pada bagian pinggang untuk melengkapi kostum dibagian pinggang kebawah, karena pada bagian badan hanya mengenakan kostum bulu-bulu dan hiasan asesoris dada.
3. Menampilkan tokoh Anila pada pergelaran teater tradisi *Maha Satya Di Bumi Alengka* dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2019, pukul 13.00 WIB, di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran dihadiri kurang lebih 660 pengunjung. Pergelaran dibuka dengan penampil pertama yaitu pertunjukan band hiburan dari Edo Entertainment, dilanjutkan dengan pembukaan oleh MC dan acara *beauty show* tokoh dan mahasiswa yang dilanjutkan dengan memakaian selempang oleh dosen pembimbing masing-masing. Pergelaran bertema Hanoman Duta ini dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi *Maha Satya Di Bumi Alengka* secara langsung di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* berupa properti pendukung *background*, *backdrop*, dekorasi panggung, *lighting*, dan permainan *LCD*. Penampilan Anila dengan kostum patih kera, rias wajah karakter tanpa meninggalkan prinsip rias wajah panggung binatang, dan didukung oleh kostum bulu-bulu. Tokoh Anila muncul pertama kali saat segmen Prabu Rahwana mengutus Hanoman untuk menjemput Dewi Sinta, dan dalam segmen peperangan melawan kerajaan Alengka.

B. Saran

1. Rancangan

- a. Sebelum merancang hendaknya sering menganalisis dan mengkaji cerita dan sumber ide yang dipilih untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam mewujudkan karakter Anila yang ada didalam cerita *Maha Satya Di Bumi Alengka*.
- b. Memahami sumber ide yang dipilih sebagai acuan dalam merancang konsep kostum, aksesoris dan tata rias karakter Anila yang ada di dalam cerita *Maha Satya Di Bumi Alengka*.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan ukuran dan bentuk aksesoris seharusnya juga mempertimbangkan pergerakan yang ditampilkan tokoh pada adegan-adegan yang ada didalam cerita *Maha Satya Di Bumi Alengka*.
- b. Sebelum menerapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan sebaiknya melakukan pengukuran yang pas dan sesuai dengan postur tubuh pemakai kostum atau tokoh.
- 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.
- d. Mempersiapkan dan menggunakan waktu yang maksimal agar kostum, aksesoris, dan *make up* prostetik dapat terselesaikan sebelum hari pementasan.

3. Pergelaran

- a. Pemeran tokoh Anila agar memperhatikan gerak tokoh dengan bagian pendukung seperti kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter supaya menjadi kesatuan yang baik.
- b. 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 menjadi 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.

Kurangnya melakukan *breafing* kepada panitia dan MC sehingga terdapat kesalahan pada serangkaian acara *beauty show* dan pemakaian selempang oleh dosen pembimbing, serta kesalahan pada pemberian alat pemukul gong kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta