

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rencana kostum dan aksesoris, rias wajah panggung dan karakter tokoh Sayempraba dalam teater tradisi atau wayang orang yang menerapkan tekno 60% dan tradisional 40%, adalah sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut tokoh Sayempraba dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka, yaitu:
 - a. Hasil rancangan kostum tokoh Sayempraba pada pertunjukan teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka melalui proses pengkajian, karakter dan karakteristik tokoh, pada kostum Sayempraba mengalami dua kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh, tanpa ada menghilangkan karakteristik tokoh Sayempraba dan menambahkan naga cina untuk menstilisasi warna kostum. Dengan menerapkan prinsip desain dengan bentuk keindahan dan teknik bagaimana menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek, unsur-unsur desain terdiri dari garis tegas, zig-zag, warna hitam, warna emas, dan bentuk dua dimensi.
 - b. Hasil rancangan aksesoris tokoh Sayempraba dengan menstilisasi naga cina ada ikat kepala, hiasan bahu, ikat tangan, penutup dada, ikat pinggang, ikat betis, sepatu. Dengan menerapkan prinsip desain dengan bentuk keindahan dan teknik bagaimana menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek, unsur-unsur desain terdiri dari garis tegas, zig-zag,

warna silver, warna merah, warna hitam, warna emas, dan bentuk tiga dimensi.

- c. Hasil rencana rias wajah karakter tokoh Sayempraba pada pertunjukan teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka melalui proses pengkajian, karakter dan karakteristik tokoh dan rias wajah karakter. Proses merancang rias wajah karakter tokoh Sayempraba dengan melalui beberapa tahap percobaan hingga diperoleh rancangan yang sesuai dengan karakter tokoh, penambahan garis pada bawah mata dilakukan supaya memenuhi tema yang sesuai tema.
 - d. Hasil rancangan penataan rambut tokoh Sayempraba pada pertunjukan teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka. Dengan menerapkan prinsip desain dengan bentuk keindahan dan teknik bagaimana menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek, unsur-unsur desain lingkaran, warna hitam dan bentuk 3D.
2. Hasil penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Sayempraba dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka, yaitu:
- a. Pengaplikasian kostum dengan cara dibuat dan menyesuaikan dengan rancangan desain, mengikuti ukuran *talent* agar nyaman saat digunakan. Mengalami dua kali perubahan pada desain, menggunakan warna silver, merah, hitam yang sesuai dengan karakter dan karakteristik sayempraba.
 - b. Pengaplikasian aksesoris pada posisi tubuh *talent*, melekat mengikuti postur *talent*, sehingga saat adegan pertunjukan aksesoris tidak jatuh dan mengganggu, pelengkap kostum tokoh Sayempraba terdiri dari ikat

- kepala, hiasan bahu, ikat tangan, penutup dada, ikat pinggang, ikat betis, sepatu. Menggunakan warna silver, merah, hitam yang sesuai dengan karakter dan karakteristik sayempraba.
- c. Pengaplikasian rias karakter dengan penambahan garis pada bawah mata dengan menggunakan warna silver, dibuat agar menambah kesan *techo* pada riasan wajah tokoh Sayempraba.
 - d. Pengaplikasian penataan rambut pada tokoh Sayempraba, dengan penambahan sanggul pada bagian puncak atau menggunakan penataan pada bagian puncak, terkesan layaknya ratu pada zaman dahulu, menggunakan warna hitam karena pada jaman dahulu belum mengenal cat warna.
3. Penampilan pertunjukan teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2019, yang bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta, pada pukul 13.00 – selesai. Pertunjukan teater tradisi atau wayang orang dihadiri oleh 650 penonton dan 154 undangan, dalam pertunjukan teater tradisi atau wayang orang dengan tema Hanoman Duta yang ditampilkan atau dikemas dalam seni pertunjukan teater tradisi atau wayang orang secara *live* atau langsung di gedung Taman Budaya Yogyakarta dari panggung *indoor* yang berbentuk *proscenium* dengan menggunakan properti pendukung *background* yang menggambarkan hutan kerajaan, dengan menggunakan bantuan *LCD* untuk mengoperasikan *background*. Tokoh Sayempraba dalam teater tradisi atau wayang orang berperan sebagai Ratu dari raseksi-raseksi yang lain, muncul pada saat

Hanoman dan Punokawan melewati tengah hutan untuk perjalanan ke negeri Alengka. Acara pertunjukan ini akhirnya terlaksana dengan lancar, berkaitan dengan kerja sama dari seluruh panitia pertunjukan.

B. Saran

1. Merias wajah harus cermat dan teliti dalam mengaplikasikan dan mengembangkan sumber ide agar lebih mudah saat penciptaannya.
2. Pengaplikasian warna dan tajam riasan harus sesuai dengan lighting dan harus detail agar terlihat dari arah kejauhan.
3. Dalam pembuatan kostum bahan yang digunakan harus sangat diperhatikan kenyamanan kostum akan berpengaruh pada gerak *talent*. Pembuatan kostum harus disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*.
4. Sangat banyak sekali hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan menerapkan tata rias wajah dan penataan rambut, dalam suatu pertunjukan indoor hal yang perlu diperhatikan yaitu panggung, *lighting*, *property*, dan tata musik pendukung. Jarak pandang penonton cukup jauh dari panggung, oleh karena itu riasan wajah pada *talent* harus terlihat jelas sesuai dengan warna yang digunakan tanpa menghilangkan karakter dan karakteristik tokoh Sayempraba.
5. Pengaplikasian aksesoris disesuaikan dengan kostum dan tata rias wajah. Aksesoris yang diaplikasikan pada bagian yang sangat berpengaruh pada kesan kostum dan tata rias wajah karakter guna untuk menonjolkan dan memperindah tokoh Sayempraba

6. Penata rias harus cermat dengan posisi tata letak aksesoris pelengkap agar terlihat dari jarak penonton.
7. Komunikasi antar panitia penyelenggara pertunjukan, sutrasara, dosen, dan mahasiswa sangatlah penting agar tidak terjadi kesalahan dan konflik.
8. Meningkatkan kerjasama yang baik antara panitia, komponen yang bersangkutan dengan pertunjukan, dengan saling menghargai dan memahami masing-masing pendapat untuk mencapai keputusan yang baik, dan mengurangi rasa ego saat musyawarah atau saat menyelenggarakan pertunjukan.