

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Proses penciptaan tata busana naskah lakon *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance*, telah dilewati dengan proses yang rumit. Banyak potensi kreatif dalam proses penggarapan lahir ide-ide baru. Namun ada beberapa hal yang tidak dapat diwujudkan karena persoalan teknis penciptaan yang tidak memungkinkan penggarapan dilaksanakan. Penentuan konsep penciptaan tata busana melewati berbagai pertimbangan, kenyamanan busana yang dikenakan, keselamatan busana dan efek visual yang dihasilkan. Proses penggarapan tata busana naskah lakon *Spectacle Zero a Visual Theatre Performance* perlu mempertimbangkan antara konsep rancangan dengan pembagian tenaga, biaya dan waktu.

Proses kreatif penciptaan tata busana *Spectacle Zero a Visual Theatre Performance* telah banyak memberi pengalaman dalam bidang seni pertunjukan khususnya tata busana. Proses rancangan tata busana memiliki banyak hambatan, tetapi bisa di atasi satu persatu dengan konsep yang jelas. Uji coba pertunjukan di atas panggung masih belum maksimal sepenuhnya. Hal itu dikarenakan banyaknya berbagai kendala yang muncul dalam proses, berupa teknis penciptaan tata busana yaitu, tahap pertama terbaginya konsentrasi antara penulisan pertanggung jawaban secara akademisi yang berupa skripsi dengan aktivitas penciptaan karya menjadi sebuah kendala. Namun, pencipta mencoba hal tersebut

tidak menjadikan sebuah kendala yang besar dalam semangat proses pengkaryaan Tugas Akhir ini.

Tahap kedua, menunggu sampah-sampah plastik di warung bubur kacang hijau sekitar merupakan hal yang mengganggu dalam pengelompokan bahan karena waktu yang cukup singkat. Hal ini dikarenakan bahan-bahan yang warna dan jenisnya sama dalam jumlah terbatas. Sehingga harus menunggu pengelompokan selesai, kemudian tahap penggarapan.

Tahap ketiga, tahap evaluasi seminar ke dua pada tanggal 6 Desember 2016, banyak yang harus diperbaiki dengan karya tata busana dari bahan sampah plastik. Masukan untuk memulai karya dari kain perca pun muncul sebagai pelengkap untuk mengatasi masalah limbah di Indonesia. Hal ini sangat menguntungkan karena mengirit biaya penggunaan bahan dari sisa-sisa kain dan sekaligus menjadi tantangan untuk menggali kreatifitas berkarya. Pada proses penggarapan dengan menggunakan kain perca, penata menemukan 2 teknik yaitu, pertama menjahit satu persatu kain perca dan yang kedua menggunakan kain vaselin dan jahit zig-zag. Namun karya tata busana ini tidak begitu memuaskan dikarenakan waktu yang singkat, kekurangan tenaga dan harus mempunyai fokus yang tinggi.

Tahap keempat, eksplorasi yang berlebihan dan ketidak telitian dalam pembuatan pola membuat biaya menjadi membengkak dan membuang-buang waktu. Hal itu dikarenakan bahan plastik mudah robek, ada beberapa plastik yang bisa untuk di jahit dan ada yang tidak bisa. Dalam hal ini, ada tiga karya yang gagal, dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 57 Busana yang gagal
(Dokumentasi: Ayu Atiek Herlina, 2017)

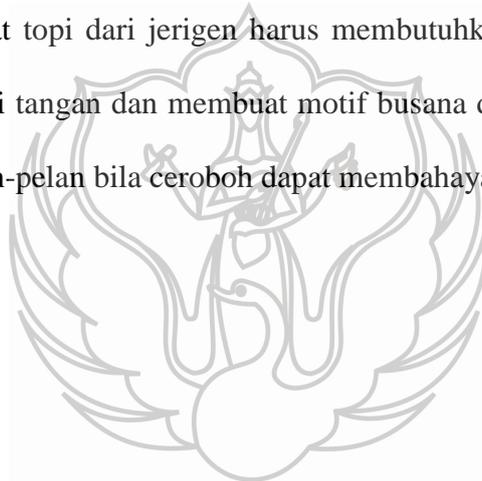
Seiring waktu yang berjalan, pencipta tata busana menyadari bahwa proses pengkaryaan dan pertanggung jawaban karya tidak bisa dipisahkan satu sama lain, karena mempunyai peranan yang sama-sama berkaitan. Penyusunan konsep yang jelas akan mematangkan kemungkinan-kemungkinan dalam proses penciptaan tata busana berbasis lakon tertulis.

B. SARAN

Berkembangnya ide penata pada penggarapan tata busana naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* bermaterial sampah plastik dan kain perca dengan mengeksplorasi dan membuat rancangan berubah. Hal tersebut

membuat waktu dan tenaga terbuang sia-sia, karena waktu penggarapan yang cukup singkat. Sebaiknya rancangan mempunyai beberapa alternatif. Alternatif rencana pertama tidak memungkinkan untuk dilaksanakan, maka alternatif kedua akan dilaksanakan untuk dibuat.

Sebaiknya penggarapan tata busana mempunyai asisten atau tenaga pelaksana agar pekerjaan bisa cepat diselesaikan dengan waktu yang efisien dan maksimal. Penggarapan karya membutuhkan fokus yang tinggi dikarenakan alat-alat yang digunakan cukup membahayakan dan bisa mencelakakan diri sendiri, misalnya, membuat topi dari jerigen harus membutuhkan fokus bila tidak maka *cutter* bisa melukai tangan dan membuat motif busana dengan menggunakan lem tembak harus pelan-pelan bila ceroboh dapat membahayakan diri.



KEPUSTAKAAN

- A.A.M, Djelantik, *Estetika. Sebuah Pengantar*, Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Anwar, Chairul, *Drama, Bentuk, Gaya dan Aliran*, Yogyakarta: Elkaphi, 2005.
- Arisona, Nanang, *Perancangan Desain Pentas Lakon AIB karya Putu Wijaya*, Yogyakarta: Lembaga penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002.
- Dewojati, Cayaningrum, *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya*, Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Hamzah, A. Adijb, *Pengantar Bermain Drama*, Bandung : cv. Rosda, 1985.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*, Bandung: Cv Rosda, 1988.
- Jalins, M dan Ita A. Mamdy, *Unsur-unsur Pokok dalam Seni Pakaian*, Jakarta: Miswar.
- Keraf, Gorys, *Komosisi* (Jakarta: Nusa Indah, 1970).
- Malaccenses, Dyah Chatra Kompassia, *Proses Penyutradaraan Jose Rizal Manua oleh Teater Tanah Air Jakarta*, Yogyakarta: Skripsi S-1 Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2010.
- Nalan, Artur S. Adang Ismet, Retno Dwimartani, *Suyatna Anirun Salah satu Maestro Teater Indonesia*, Bandung: Kelir, 2007.
- Oemarjati, Boen Sri, *Bentuk Lakon Dalam Sastra Indonesia* (Jakarta: PT. Gunung Agung, 1971).
- Padmodarmaya, Pramana, *Tata dan Teknik Pentas*, Yogyakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Prasetya, Agus, *Workshop Make-up selaras dengan panggung teater*, Yogyakarta: Gama Press, 2000
- Riantiarno, N, *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011
- Santosa, Eko, dkk, *Seni Teater Untuk SMK Jild 1*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008

- Sanyoto, Sadjiman Ebd, *Nirmana, Elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Satoto, Soediro, *Analisis Drama dan Teater, Bagian 1* Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Sudjiman, Panuti, *Memahami Cerita Rekaan*, Jakarta: PT. Dunia Pustaka, 1992.
- Sumardjo, Jakob dan Saini K.M, *Apresiasi Kesusastraan*, Jakarta, PT. Gramedia, 1988
- Yohanes, Benny, *Teater Piktografik, Migrasi estetik Putu Wijaya dan metabahasa layar*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 2013.
- Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konsensi*, Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2002.



MEDIA CETAK

- _____, *Volume Sampah Terus Meningkat*, Yogyakarta: *Kedaulatan Rakyat*, 2012.
- Pramesti, Rahajeng, *Pengelolaan Sampah Kurangi Volume Hingga 15 Persen*, Yogyakarta: *Kedaulatan Rakyat*, 2016.
- Syamsiro, Dr. Mochamad, *Pradigma Baru Pengelolaan Sampah Kota*, Yogyakarta: *Kedaulatan Rakyat*, 2016.

WEBSITE

_____, *Teater Tanah Air Raih Penampil Terbaik di Internasional Children's Festival*

Performing Arts, India. <https://indonesiaproud.wordpress.com> (Diunduh pada tanggal 15 September 2016, Jam 13.00).

Baleodedi Pasaribu, *Tari Hutan Plastik*, <https://store.tempo.co/search/> (Diunduh pada tanggal 13 Januari 2017, jam 14.00).

CNN Indonesia, *Menyulap Material Sampah Jadi Fashion Berseni Tinggi*, m.cnnindonesia.com. (Diunduh pada tanggal 20 Desember 2016, Jam 12.00).

John Heryanto. *Tubuh Plastik Teater Payung Hitam*, Johnharyanto.blogspot.co.id/2014/10/rubuh-plastik-dalam-pertunjukan-segera.html?m=1 (Diunduh pada tanggal 13 Januari 2017, jam 14.00).

Sahlan Bahuy, *Etalase Tubuh*, <http://jalanteater.blogspot.co.id> (Diunduh pada tanggal 20 Desember 2016, jam 12.00).

Tony Febryanto, *Macam Bentuk Tubuh Manusia*, <http://www.kampungbaca.com> (Diunduh pada tanggal 31 Oktober 2016, jam 15.00)