

**SAMPAH PLASTIK DAN KAIN PERCA SEBAGAI  
MATERIAL PENCIPTAAN TATA BUSANA BERSUMBER  
DARI NASKAH *SPECTACLE ZERO A VISUAL THEATRE*  
*PERFORMANCE*  
KARYA PUTU WIJAYA**

**JURNAL PUBLIKASI**



**Oleh  
Ayu Atiek Herlina  
NIM 1210678014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**SAMPAH PLASTIK DAN KAIN PERCA SEBAGAI MATERIAL  
PENCIPTAAN TATA BUSANA BERSUMBER DARI NASKAH  
SPECTACLE ZERO A VISUAL THEATRE PERFORMANCE KARYA  
PUTU WIJAYA**

Ayu Atiek Herlina  
Jurusan Seni Teater  
Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis km6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta  
Telp. 0895338595816, email: ayuatiek777@gmail.com

**ABSTRAK**

Plastik sangat bermanfaat bagi masyarakat, namun plastik mempunyai dampak negatif bila tidak di manfaatkan dengan baik. Hal ini dikarenakan plastik tidak dapat terurai dalam jangka waktu singkat. Dampak negatif yang disebabkan oleh sampah plastik dapat mempengaruhi keseimbangan alam. Zat kimia yang dihasilkan dari proses pembakaran dapat menjadi racun. Pengendapan sampah plastik akan membuat tanah tidak subur. Tumbuhan tidak akan berkembang dengan baik dan ekosistem akan terancam. Melihat dampak negatif tersebut dibutuhkan kesadaran masyarakat untuk lebih peduli dalam mengolah sampah Dengan problematika yang ada di masyarakat mengenai sampah plastik, penciptaan ini mencoba untuk mengeksplorasi bahan sampah plastik ke dalam bentuk busana teater. Dari ujung kaki sampai ujung kepala yang membantu pemeran untuk menghidupkan watak dalam pertunjukan teater.

Kata kunci: Pemanfaatan sampah plastik, Busana teater

**ABSTRACT**

*Plastics are very useful for the community, but the plastic has a negative impact if not utilized properly. This is because plastic is not degradable in the short term. The negative impact caused by waste plastic can affect the balance of nature. Chemicals produced from the combustion process can be toxic. The deposition of plastic waste will kill decomposing substances so that the soil is not fertile. Plants will not grow properly and the ecosystem will be threatened. Seeing the negative impact of public awareness needed for more care in processing waste with the problems that exist in the community about plastic waste, is trying to explore the creation of plastic waste materials in the form of theatrical fashion. Fashion theater is all the equipment from toe to tip of the head which helps actors to animate the character in a theatrical performance.*

*Keywords: utilization of plastic waste, Fashion theate.*

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

Seni teater saat ini memiliki bentuk-bentuk yang begitu beraneka macam, setiap orang berekspresi berdasarkan pikiran dan perasaan mereka masing-masing. Bentuk yang beraneka macam tersebut tentunya oleh penggiat Teater diyakini sebagai sebuah ekspresi bebas dan sah-sah saja dalam Panggung Teater. Ekspresi dari tata nilai baru ini dalam disiplin ilmu teater itu sendiri dikenal dengan sebutan seni kontemporer. Di dalamnya mengandung arti, misi, gebrakan untuk membebaskan diri dari kungkungan waktu, tempat dan situasi. Menjadi kontemporer adalah upaya mengaktualisasi diri, yang ditempuh dengan berbagai cara. Aktualisasi diri itu tergantung dari desa kala-patra; tergantung dari bibit-bebet-bobot; Tergantung dari watak-perilaku-lingkungan; tergantung pada peradaban dan pendidikan, serta tergantung dari dharma individu dan kelompok<sup>1</sup>

Perkembangan pemikiran dalam mengejawantahkan bentuk teater yang semakin bervariasi pastinya berangkat dari kegelisahan yang banyak sebabnya. Salah satunya yaitu kegelisahan individu maupun kelompok akan lingkungan sosial disekitarnya. Di Indonesia ada beberapa teater yang dapat dimasukkan dalam kategori teater kontemporer yakni; karya Tari Sardono W Kusumo, Teater Payung Hitam dan Teater Garasi.

Pada pertunjukan Tari Hutan Plastik karya Sardono W kusumo dapat kita lihat sebuah usaha aktualisasi diri untuk membuat gebrakan atas keterkungkungan diri. Karya Tari ini telah beberapa kali dipentaskan dengan melibatkan berbagai elemen seni (musik dan seni rupa). Meskipun koreografi ini pertama kali di tampilkan tahun 1983 di Teater Arena, Taman Ismail Marzuki, tetapi masih tetap kontekstual dengan kehidupan orang Indonesia saat ini.. Belum lama ini, *Hutan Plastik* ditampilkan lagi berkolaborasi dengan Ananda Sukarlan seorang pianis piawai.<sup>2</sup> Ide yang melatarbelakangi lahirnya koreografi *Hutan Plastik* adalah refleksi atas keprihatinan Sardono akan nasib hutan yang terus berkurang dan dizalimi, disamping produksi plastik yang merupakan bahan buatan yang tidak ramah lingkungan.

Pengelolaan sampah yang baik berpengaruh dalam menekan volume sampah yang mencemari lingkungan. Kepala BLH Bantul Drs Eddy Susanto, Jumat (19/2) disela acara dialognya mengungkapkan dengan adanya pengelolaan sampah mandiri berupa pemilahan dan pemanfaatan daur ulang, volume sampah menurun meski prosentasenya sedikit. Dalam hal ini pengelolaan sampah secara mandiri dengan memberdayakan bank-bank sampah sangat mampu mengurangi volume sampah antara 10 hingga 15 persen.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Benny Yohanes, *Teater Piktografik, Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Llayar* (Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 2013) hlm. 124.

<sup>2</sup> Baleodedi Pasaribu, *Tari Hutan Plastik*, <https://store.tempo.co/search/> (Diunduh pada tanggal 13 Januari 2017, jam 14.00).

<sup>3</sup> Rahajeng Pramesti, "Pengelolaan sampah Kurangi Volume Hingga 15 – Persen", *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta 22 Februari 2016, hlm. 11.

Bahan-bahan plastik dikreasi menjadi sebuah karya tata busana yang memiliki nilai estetik. Nilai estetik dapat dihasilkan dengan mengolah material sesuai dengan karakter material tersebut. Karakter material yang berbeda-beda bergantung pada jenis, sifat dasar bahan, bentuk, dan ukurannya. Sampah plastik sebagai bahan penciptaan tata busana mempunyai karakter, lentur, kuat, tahan lama, beraneka macam jenis dan warna yang bila terbias cahaya menimbulkan warna yang memikat. Karakter material sampah plastik yang potensial akan dijadikan bahan baku penciptaan tata busana berdasarkan naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya.

Peran busana bisa menjadi ciri dari waktu, tempat, suasana dan menjelaskan karakter pemain. Tata busana dalam pertunjukan mempunyai fungsi untuk menandakan karakter dari seorang tokoh. Busana berguna memperjelas atau melengkapi naskah yang ada dan keutuhan sebuah karakter.

Rancangan busana akan digarap sesuai dengan karakter dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance*. Dalam hal ini, diperlukan ketelitian untuk memilah dan memilih bahan dasar yang digunakan. Adapun bahan-bahan yang akan di jadikan sebagai bahan baku seperti, plastik bekas, sedotan, jerigen, gelas plastik, bungkus mie instan, kain perca dan bungkus minuman bubuk. Bukan hanya bahan baku saja yang diperhatikan dalam rancangan ini tetapi ada unsur lain seperti warna, komposisi, garis dan motif sehingga menimbulkan efek dramatis dan estetik dalam pertunjukan teater. Berdasarkan hal tersebut keberadaan busana tidak terlepas dari tata riasnya.

Naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya kedua dipilih karena mempunyai potensi dalam bidang artistik seperti tata busana, rias, dekor dan tata cahayanya. Potensi artistik tersebut terlihat dari karakter para tokoh, dialog dan alur yang dihadirkan. Jadi, naskah ini sangat pantas bila dipilih menjadi naskah penciptaan tata busana.

Menurut Suyatna Anirun yang dikutip oleh Nanang Arisona dikatakan bahwa, naskah lakon Putu Wijaya memiliki bobot imajiner yang luar biasa.<sup>4</sup> Sehingga naskah sangat menarik untuk dipentaskan dalam penciptaan tata busana. Dalam hal ini, penciptaan tata busana menggunakan bahan dasar sampah plastik dengan naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya, diharapkan menjadi sebuah tontonan yang bisa memberikan inovasi baru dalam berkarya.

## **RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur dan tekstur lakon *Spectacle Zero A Visua Theatre Performance* karya Putu Wijaya?

---

<sup>4</sup> Nanang Arisona, *Perancangan Desain Pentas Lakon AIB karya Putu Wijaya* (Yogyakarta: Lembaga penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002) hlm. 5.

2. Bagaimana memanfaatkan sampah plastik sebagai bahan penciptaan tata busana dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya?

## LANDASAN TEORI

Penciptaan tata artistik meliputi busana, rias, set dekor, properti dan pencahayaan. Tata busana dapat diartikan sebagai segala sandang dan perlengkapan.<sup>5</sup> Segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ke ujung kaki. Tata busana termasuk segala *accessories* seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Busana mempunyai peranan yang vital dalam komposisi sebuah rancangan panggung. Busana juga sering dikatakan dengan skeneri yang disandang oleh peran.<sup>6</sup>

Analisis struktur dan tekstur merupakan tahap awal untuk mengetahui lebih banyak tentang naskah. Analisis struktur merupakan susunan atau pola yang teratur untuk mencapai sebuah tujuan. Struktur terdiri dari alur, karakter, dan tema (*premise*). Alur merupakan susunan dari peristiwa-peristiwa yang tersaji di atas pentas, karakter merupakan bahan paling aktif yang menggerakkan jalan cerita. Karakter memiliki kepribadian dan watak. Karakter dapat dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis. Tema atau *premise* adalah intisari cerita sebagai landasan dalam menentukan arah tujuan cerita.<sup>7</sup>

Analisis tekstur adalah sesuatu yang secara langsung dialami oleh pengamat (*spectator*). Pengalaman itu hadir melalui indera, sesuatu yang didengar telinga (*dialog*), sesuatu yang dilihat oleh mata (*spectacle*) dan dirasakan melalui alat visual yang aural (suasana).<sup>8</sup>

Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*).<sup>9</sup> Wujud adalah suatu kenyataan yang nampak secara kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga), sehingga melalui bentuk yang dilihat dapat membantu penonton untuk berimajinasi dalam pertunjukan teater. Dalam hal ini, wujud dapat diartikan sebagai bahan dasar yang akan dibuat sebagai tata busana, misalnya bahan plastik dan kain perca.

Bobot atau isi merupakan apa yang dirasakan dan dihayati sebagai makna atau simbol dalam sebuah pertunjukan.<sup>10</sup> Simbol-simbol yang ada di atas panggung melalui busana diharapkan dapat menjadi pengantar suasana sebagai

---

<sup>5</sup> Agus Prasetya, Rias dan Busana dalam Teater, *Makalah Seminar dan Workshop Make-up Selaras dengan Panggung Teater* (Yogyakarta: Gema Perss, 2000) hlm.2.

<sup>6</sup> Pramana Padmodarmaya, *Tata dan Teknik Pentas* ( Jakarta: Balai pustaka, 1988) hlm. 118.

<sup>7</sup> Harymawan, RMA. *Dramaturgi* (Bandung: Cv Rosda, 1988) hlm. 26-29.

<sup>8</sup> Cahyaningrum Dewojati, *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya* ( Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012) hlm. 180-181.

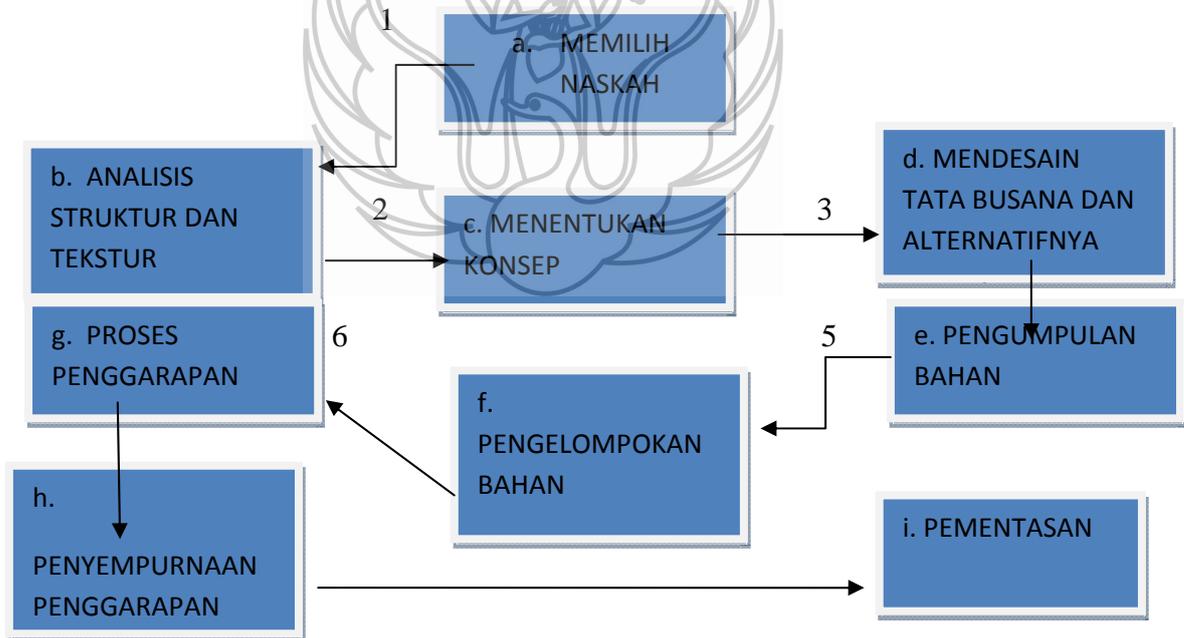
<sup>9</sup> Djelantik, A.A.M, *Estetika. Sebuah pengantar* (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999) hlm. 15.

<sup>10</sup> *Ibid*, Djelantik, A.A.M, hlm. 15.

media komunikasi antara pencipta dengan penonton. Maka dari itu, dengan memahami isi cerita dan menganalisis semua elemen yang berhubungan dengan konsep pertunjukan. Dalam hal ini, bobot atau isi dapat diartikan sebagai proses olahan bahan atau material yang akan memberi kesan simbol atau makna dalam sebuah pertunjukan teater. Penyajian karya yang baik sangat menentukan keberhasilan suatu pertunjukan teater.<sup>11</sup> Maka penyajian menjadi sangat penting dalam sebuah penciptaan karya karena pada tahap akhir akan diuji atau akan ada pembuktian karya yang sudah dirancang melalui suatu pementasan teater.

### METODE PENCIPTAAN

Metode adalah suatu cara atau proses untuk mencapai suatu tujuan penciptaan seni. Dalam mewujudkan pementasan drama, hal pertama yang akan dilakukan adalah memilih naskah. Pemilihan naskah sangat penting dalam penciptaan ini, karena tidak semua naskah drama mempunyai potensi artistik. Misalnya naskah realis *Beruang Penagih Hutang*, tata busana yang akan dihadirkan tidak akan terlepas dari realitas kehidupan yang ada. Potensi artistik yang akan ditampilkan pastinya tidak akan terlepas dari aspek 3 dimensi tokoh. Maka diperlukan pemilihan naskah yang tepat untuk menggali unsur tata busananya. Adapun skema yang akan dibuat dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Metode Penciptaan (Sketsa: Ayu Atiek Herlina, 2017)

a. Pemilihan teks drama merupakan salah satu langkah awal dari sebuah proses pemahaman dari suatu penciptaan. Pemilihan naskah drama sangat berpengaruh dalam menentukan konsep yang akan dibuat oleh penata artistik.

<sup>11</sup> *Ibid*, Djelantik, A.A.M, hlm. 15.

Naskah drama mempunyai keunggulan pada konflik yang akan dibangun. Konflik itu menentukan penanjakan – penanjakan kearah klimaks. Untuk pementasan teater dapat digunakan cerita yang layak untuk dipentaskan dalam teater. Pemilihan kata yang sesuai dengan siapa yang akan menonton teater tersebut. Kemudian pemilihan cerita harus sesuai dengan siapa yang akan menonton teater.

Diperlukan ketelitian untuk mendapatkan naskah yang dapat mewedahi pementasan teater bertemakan lingkungan dengan konsep fantasi. Konsep fantasi tersebut dapat membangun imajinasi-imajinasi penonton melalui tata busana yang estetik, dengan banyak pertimbangan maka penata memilih naskah *Spectacle Zero a Visual Theatre Performance*.

b. Analisis stuktur dan tekstur dilakukan sebagai langkah kedua untuk mengetahui lebih banyak tentang naskah. Analisis naskah dilakukan dengan menggunakan teori George Kernodle. Analisis struktur merupakan susunan atau pola yang teratur untuk mencapai sebuah tujuan. Struktur terdiri dari alur, karakter, dan tema (premise). Analisis tekstur adalah sesuatu yang secara langsung dialami oleh pengamat (*spectator*). Pengalaman itu hadir melalui indera, sesuatu yang didengar telinga (dialog), sesuatu yang dilihat oleh mata (*spectacle*) dan dirasakan melalui alat visual yang aural (suasana) (Harymawan, 1988: 26-29).

c. Konsep perancangan tata busana merupakan langkah ketiga dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya akan dibawa kedalam bentuk visual dengan konsep daur ulang. Konsep daur ulang meliputi sampah-sampah plastik seperti: bungkus mie instan, bungkus minuman bubuk, sedotan, kresek dan jerigen. Untuk busana dasar atau *foundation* akan menggunakan kain-kain perca dan pakaian bekas

d. Mendesain Tata Busana merupakan langkah keempat dalam proses penggarapan. Setelah menganalisis melalui struktur dan tekstur, barulah tahap menentukan konsep penciptaan. Konsep penciptaan *Spectacle Zero a Visual Theatre Performance* dibawa kedalam bentuk visual fantasi. Pencipta dapat menginterpretasikan naskah tersebut dengan mengeksplorasi melalui desain atau sketsa sebagai gambaran yang akan divisualisasikan diatas panggung. Sketsa-sketsa berkenaan dengan penciptaan tata busana. Dalam pembuatan sketsa atau desain, penata busana pasti mempunyai hambatan yang akan dilalui misalnya saja desain yang dibuat dapat membuat inti cerita menjadi berubah. Maka dari pada itu, pencipta harus mempunyai kemungkinan – kemungkinan atau alternatif dalam membuat desain agar bisa berjalan lancar tanpa ada hambatan.

f. Pengumpulan Bahan dilakukan pada tahap kelima, bertujuan untuk membantu menuntaskan pencarian bahan-bahan yang akan dipakai sebagai bahan tata busana. Pada pengumpulan bahan plastik, penata mengambil sampah plastik dari warung bubur kacang ijo (BURJO) sekitar kampus ISI Yogyakarta. Sedangkan untuk bahan kain perca, penata mengambil di penjahit disekitar krapyak.

g. Proses Pengelompokan Bahan dilakukan pada tahap keenam, mempunyai tujuan untuk memudahkan penata untuk proses penggarapan. Pengelompokan bahan juga mencocokkan bahan-bahan yang sesuai dengan karakter dalam naskah. misalnya karakternya keras kepala, pemaarah dan kasar,

maka bahan yang akan dipakai pasti yang bertekstur kasar seperti, botol plastik, gelas plastik dan tutup botol.

h. Proses Penggarapan dilakukan pada tahap ketujuh, mengacu pada karakter dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* (SZAVTP) karya Putu Wijaya. Penggarapan dimulai dengan membersihkan bahan-bahan plastik dan penyambungan kain-kain perca, kemudian pembuatan busana dengan menggunakan bahan-bahan plastik sesuai dengan sketsa yang dibuat. Apabila didalam proses penggarapan menemukan kendala maka beralih ke sketsa alternatif.

i. Pemantapan Garapan dilakukan pada tahap kedelapan, melalui apa yang telah dievaluasi atau apa yang disarankan melalui kritik dan saran yang diberikan. Membenahi kembali apa yang kurang dalam busana yang sudah jadi.

j. Pementasan SZAVTP merupakan tahap akhir dari proses kreatif penciptaan tata busana dengan bahan material dari sampah plastik dan kain perca. Semua bahan yang telah diproses diaplikasikan pada aktor dan panggung.

## PEMBAHASAN

Konsep merupakan rancangan atau susunan utama dalam pembentukan karya. Konsep yang akan digunakan dalam penciptaan tata busana dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* menggunakan konsep busana fantasi dengan menggunakan material sampah plastik dan kain perca. Tata busana fantasi merupakan tata busana yang tidak terdapat dalam keseharian kita.<sup>12</sup> Tata busana fantasi hadir dari imajinasi atau angan-angan sang penata busana, misalnya membuat busana Bidadari, Gatot kaca, Superman dan Robocop.

Pertunjukan naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya merupakan anak-anak, konsep busana fantasi akan menjolkan unsur warna dan bentuk yang menarik. Konsep busana fantasi dengan material dari kain perca dan sampah plastik, serta cerita yang menarik. Rancangan tata busana memberikan inspirasi pada anak-anak untuk menjaga lingkungan dengan kreatifitas yang ia punyai.

Naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya, tokoh Anak-anak merupakan tokoh protagonis yang mempunyai karakter yang riang, suka menjaga lingkungan dan berani melawan ketidak baikan. Konsep busana pada tokoh Anak-anak akan dibuat seperti Kupu-kupu. Tokoh Dalang merupakan tokoh yang mempunyai karakter mengayomi, cerdik dan pemberani. Konsep busana yang akan dibuat untuk tokoh Dalang seperti Raja hutan atau Singa. Tokoh Perusak merupakan tokoh antagonis yang mempunyai karakter kejam dan suka merusak lingkungan. Konsep busana yang akan dibuat untuk tokoh Perusak seperti Penebang pohon liar. Tokoh Bandot merupakan tokoh yang hadir untuk menyelesaikan masalah yang ada. Tokoh Bandot merupakan makhluk luar angkasa yang ingin membuang limbah di bumi. Konsep busana yang akan dibuat pada tokoh Bandot seperti Putri Bulan.

---

<sup>12</sup> N.Riantiarno, *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011) hlm. 175.

Tata busana dirancang menggunakan material dari kain perca sebagai busana dasar dan sampah plastik sebagai material utama. Teknik penciptaan tata busana menggunakan teknik campuran. Teknik campuran dalam penggarapan melalui proses tempel, jahit tangan, mesin jahit, bahan dianyam dan ditempel. Pada penggarapan tokoh satu dengan lainnya mempunyai teknik yang berbeda-beda.

### **Tokoh Bandot**

Dalam naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* karya Putu Wijaya tokoh Bandot mempunyai karakter yang aneh dan kejam. Penggambaran tokoh Bandot dalam naskah SZAVTP merupakan makhluk luar angkasa yang datang untuk membuang limbah di Hutan.



Gambar 2. Sketsa Tokoh Bandot  
(Sketsa. Ayu Atiek Herlina, 2017)

Tokoh Bandot akan diperankan oleh Byta yang memiliki tubuh lurus, Jenis Kelamin Perempuan, memiliki tinggi 163, memiliki kulit berwarna kuning langsung, mempunyai rambut kribo dan mempunyai bola mata berwarna hitam.

Dengan melihat karakter tokoh bandot dalam naskah dan menganalisis tubuh pemeran, maka rancangan busana pada tokoh Bandot akan menggunakan siluet dengan garis horizontal dan vertikal. Garis horizontal akan dipakai pada bagian dada dan pinggang, sedangkan garis vertikal akan dipakai pada bagian pinggang sampai bawah lutut. Rancangan siluet akan berbentuk A dikarenakan tubuh pemain yang lurus dan berbeda dengan tubuh tokoh yang ada didalam naskah.

Warna yang akan dipakai pada tokoh Bandot menggunakan warna merah, hijau, ungu, kuning dan biru. Motif yang akan dibuat menggunakan motif bulat kecil dan besar. Motif bulat kecil akan dibuat pada bagian dada, sedangkan motif bulat besar akan dibuat pada bagian pinggang hingga bawah lutut. Motif bulat disebut juga bidang geometri. Bidang geometri merupakan bidang teratur yang dibuat secara matematika. Susunan bentuk-bentuk dengan ukuran satu interval

tangga, disebut juga dengan susunan repetisi. Jika susunan dan ukuran yang sama diikuti dengan jarak yang sama akan terkesan rapi dan resmi. Busana yang digunakan tokoh Bandot akan menggunakan mix tekstur. Maksudnya pada bagian dada akan menggunakan tekstur lembut dan bagian pinggul menggunakan bagian keras. Hal ini bisa disangkut pautkan dengan tokoh Bandot yang mempunyai karakter keras namun sebagai wanita pasti mempunyai sifat yang lemah lembut.

Rancangan busana pada tokoh Bandot dapat dilihat menjadi beberapa bagian antara lain, busana dasar: kain perca, bagian kaki (sepatu) : *painting* dengan cat warna emas, bagian tubuh (*body*): *dress* bermaterial gelas plastik, bagian kepala (*headdress*): konde warna merah dan perlengkapan (*Accessories*) anting dan gelang bermaterial gelas plastik dan sedotan plastik.

### Proses Visualisasi Tokoh Bandot

Pada tokoh Bandot yang akan dibuat adalah *dress* panjang dan juga sanggul penghias kepala. Badan Pemain juga akan dihias menggunakan teknik *body painting*. Tahapan-tahapan pembuatan adalah sebagai berikut:

Langkah pertama proses penggarapan dengan mengumpulkan semua bahan dan alat-alat yang diperlukan. Setelah pengumpulan bahan, barulah proses pembuatan busana dasar dari kain perca. Pada penggarapan kain perca memakai 2 teknik yaitu, pertama menjahit satu persatu kain dengan jahitan zig-zag, kedua kain perca ditaruh dikain vaselin dan di setrika hingga kain menjadi lengket dan dijahit lurus. Setelah proses busana dasar selesai barulah membuat rok busana menjadi melebar dengan kawat. Kemudian proses penggarapan dari bahan utama.

Pada proses penggarapan bahan utama hal yang harus dilakukan yaitu, mencuci semua sampah plastik hingga bersih dan pengelompokan sesuai jenisnya. Pada busana Bandot memakai material sampah plastik seperti, gelas plastik, *warp bubble* dan tutup botol. *Warp bubble* dijahit bersama dengan kain perca pada bagian pundak hingga pinggang, sedangkan gelas plastik ditempel di bagian pinggang sampai lutut dan tutup botol sebagai penghias busana yang ditaruh pada bagian pinggir kerah.



Gambar 3. Hasil rancangan tokoh Bandot (Dokumentasi. Gusti, 2017)

## Tokoh Dalang

Tokoh Dalang diinterpretasi penata sebagai Singa si raja hutan. Dalam naskah SZAVTP tokoh Dalang mempunyai karakter yang religious, cerdas, mengayomi dan pantang menyerah. Penggambaran tokoh Dalang dalam naskah SZAVTP merupakan tokoh pengayom bagi anak-anak dalam menghadapi masalah melawan perusak.



Gambar 4. Sketsa Tokoh Dalang  
(Sketsa. Ayu Atiek Herlina, 2017)

Tokoh Dalang akan diperankan oleh Iwan Rs yang memiliki tubuh pear, jenis kelamin laki-laki, memiliki tinggi 160, memiliki kulit berwarna sawo matang, mempunyai rambut lurus pendek dan mempunyai bola mata berwarna hitam.

Dengan melihat karakter tokoh Dalang dalam naskah dan menalalisis tubuh pemeran, maka rancangan busana pada tokoh Dalang akan menggunakan siluet dengan garis horizontal dan vertikal. Garis horizontal akan dipakai pada bagian pundak, sedangkan garis vertikal akan dipakai pada bagian dada hingga mata kaki. Rancangan siluet akan berbentuk T dikarenakan tubuh pemain yang berbentuk pear dan berbeda dengan tubuh tokoh yang ada didalam naskah.

Warna yang akan dipakai pada tokoh Dalang dengan warna Putih, hijau, merah dan ungu. Warna tersebut menyimbolkan karakter dalang yang religious, pantang menyerah, mengayomi dan mempunyai derajat yang tinggi. Motif yang akan dibuat menggunakan motif garis vertikal, belah ketupat dan bulat. Garis vertikal akan dipakai pada bagian pinggang hingga mata kaki, motif belah ketupat akan di pakai pada bagian kepala dan motif bulat akan dipakai pada bagian perut. Motif garis vertikal menyimbolkan kekuatan, kejujuran dan kemasyuran, Motif bulat dan belah ketupat disebut juga bidang geometri. Bidang geometri merupakan bidang teratur yang dibuat secara matematika.. motif belah ketupat dengan jarak yang berdekatan hingga terkesan rapi dan motif bulat yang berjauhan akan terkesan harmonis. Busana yang digunakan tokoh Dalang akan menggunakan tekstur halus, diraba halus dan dilihat pun halus.

Rancangan busana pada tokoh Dalang dapat dilihat menjadi beberapa bagian antara lain, busana dasar: kain perca, bagian kaki (sepatu): sepatu bekas yang di daur ulang dengan bungkus mie instan, bagian tubuh (*body*): baju dan celana memakai bungkus indomie dan bungkus minuman bubuk, bagian kepala (*headdress*): topi memakai bungkus minuman bubuk, perlengkapan (*Accessories*) gelang memakai bungkus minuman bubuk dan properti tas memakai jerigen bekas.

### **Proses Visualisasi Tokoh Dalang**

Tokoh Dalang tata busana yang dibuat meliputi; celana, baju, kerah, tas dan topi. Langkah pertama proses penggarapan dengan mengumpulkan semua bahan dan alat-alat yang diperlukan. Setelah pengumpulan bahan, barulah proses pembuatan busana dasar dari kain perca. Pada penggarapan kain perca memakai teknik menjahit satu persatu kain dengan jahitan zig-zag. Setelah proses busana dasar selesai barulah proses penggarapan bahan utama.

Pada proses penggarapan bahan utama hal yang harus dilakukan yaitu, mencuci semua sampah plastik hingga bersih dan pengelompokan sesuai jenisnya. Pada tata busana tokoh Dalang memakai material sampah plastik seperti, Bungkus mie instan dan bungkus minuman bubuk. Bungkus mie instan digunting kecil kecil dan dijahit menggunakan pita pada pinggir bungkus mie instan. Sebab, bungkus mie instan mudah robek. kemudian pengolahan bungkus minuman instan dengan dua teknik, yang pertama dengan menggunting kecil-kecil dan menembelkan dan yang kedua menganyam bungkus minuman instan. Bungkus mie instan akan dipakai dibagian baju dan celana. Lalu bungkus minuman bubuk akan dipakai pada bagian pundak dan kepala.



Gambar 5. Hasil rancangan tokoh Dalang  
(Dokumentasi: Gusti, 2017)

### **Tokoh Perusak**

Tokoh Perusak diinterpretasi sebagai penebang pohon. Dalam naskah SZAVTP tokoh Perusak mempunyai karakter yang suka ingkar janji, merusak hutan dan suka seenaknya sendiri. Penggambaran tokoh Perusak dalam naskah SZAVTP merupakan tokoh yang suka merusak lingkungan.



Gambar 6. Sketsa Tokoh Perusak  
(Sketsa. Ayu Atiek Herlina, 2017)

Tokoh Perusak diperankan oleh Evi yang memiliki tubuh Strowbery, jenis kelamin perempuan, memiliki tinggi 90, memiliki kulit berwarna sawo matang, mempunyai rambut lurus sebauh dan mempunyai bola mata berwarna hitam.

Karakter tokoh Perusak dalam naskah dan mengalalisis tubuh pemeran, maka rancangan busana pada tokoh akan menggunakan siluet dengan garis horizontal dan vertikal. Garis horizontal dipakai pada bagian dada, sedangkan garis vertikal dipakai pada bagian bawah dada sampai lutut. Rancangan siluet akan berbentuk A dikarenakan tubuh pemain yang berbentuk strowbery dan berbeda dengan tubuh tokoh yang ada didalam naskah. Warna yang akan dipakai pada tokoh Perusak dengan warna violet, hijau, kuning putih dan orange. Warna yang dominan menggunakan warna ungu karena warna violet mempunyai simbol negatif. Motif yang akan dibuat menggunakan motif bunga kecil, motif silang dan motif gelombang. Motif bunga kecil yang tersusun dapat terlihat rapi, motif silang menyimbolkan kedinamisan dan motif gelombang menyimbolkan dinamis dan kekuatan. Busana yang digunakan tokoh Perusak akan menggunakan tekstur halus, diraba halus dan dilihat pun halus.

Rancangan busana pada tokoh Perusak dapat dilihat menjadi beberapa bagian antara lain, busana dasar: baju beklas, bagian kaki (sepatu) : sepatu bekas yang di daur ulang dengan kantong plastik bekas, bagian tubuh (*body*): dress memakai kantong plastik bekas, bagian kepala (*headdress*): topi memakai gelas plastik dan kantong plastik bekas, perlengkapan (*Accessories*) gelang memakai kantong plastik bekas dan properti tas memakai botol bekas

### **Proses Visualisasi Tokoh Perusak**

Pada tokoh perusak kostum yang akan dibuat antara lain ialah dres, sepatu, kapak, dan topi. Langkah pertama proses penggarapan dengan mengumpulkan

semua bahan dan alat-alat yang diperlukan, kemudian mengobras busanana bekas menjadi rancangan yang diinginkan. Setelah selesai membuat busana dasar barulah proses pemasukan kawat pada pinggir rok, agar rok terlihat lebih lebar

Pada proses penggarapan bahan utama hal yang harus dilakukan yaitu, mencuci semua sampah plastik hingga bersih dan pengelompokan sesuai jenisnya. Pada busana Perusak memakai material sampah plastik seperti, sedotan, plastik kresek dan gelas plastik. pertama plastik kresek warna digunting  $\frac{1}{4}$  dari ukuran plastik, kedua digulung hingga berbentuk bunga mawar, ketiga plastik kresek di remas hingga terkesan lecek, keempat ditempel dibusana pada bagian pinggang sampai lutut. Pembuatan motif bunga dan menyilang dengan sedotan, pertama sedotan ditekuk menjadi dua dan lipat kesatu arah saja dan kedua gunting sedotan menjadi dua bagian lalu anyam sedotan hingga membentuk garis x. motif bunga dan silang akan digunakan pada bagian dada dan pundak. Pada bagian kepala akan ada topi dari anyaman gelas bekas. Langkah pertama pinggir gelas bekas digunting kemudian disatukan dengan pinggir yang lain kemudian diikat dengan benang pengait.



Gambar 7. Hasil rancangan tokoh Perusak  
(Dokumentasi. Gusti, 2017)

### **Tokoh Anak**

Tokoh Anak-anak diinterpretasi sebagai kupu-kupu. Dalam naskah SZAVTP tokoh Anak-anak mempunyai karakter pemberani, baik hati dan pembela kebenaran. Penggambaran tokoh Anak-anak dalam naskah SZAVTP merupakan tokoh yang suka menjaga lingkungan.



Gambar 8. Sketsa Tokoh Anak  
(Sketsa: Ayu Atiek Herlina, 2017)

Tokoh Anak diperankan oleh Yahya yang memiliki tubuh lurus, jenis kelamin laki-laki, memiliki tinggi 90, memiliki kulit berwarna kuning langsung, mempunyai rambut pendek berwarna hitam dan mempunyai bola mata berwarna hitam.

Karakter tokoh Anak-anak dalam naskah dan menganalisis tubuh pemeran, maka rancangan busana pada tokoh akan menggunakan siluet dengan garis horizontal dan vertikal. Garis horizontal akan dipakai pada bagian pinggang, sedangkan garis vertikal akan dipakai pada bagian bawah pinggang sampai lutut. Rancangan siluet akan berbentuk t dikarenakan tubuh pemain yang berbentuk lurus dan berbeda dengan tubuh tokoh yang ada didalam naskah.

Warna yang akan dipakai pada tokoh Anak-anak menggunakan warna kuning. Warna yang kuning menyimbolkan keceriaan. Motif yang akan dibuat menggunakan motif bulat dan garis vertikal. Motif bulat yang disusun renggang akan menimbulkan kesan yang harmonis dan motif vertikal menyimbolkan kekokohan dan kejujuran. Busana yang digunakan tokoh Perusak akan menggunakan tekstur halus, diraba halus dan dilihat pun halus.

Rancangan busana pada tokoh Anak dapat dilihat menjadi beberapa bagian antara lain, busana dasar: kain perca, bagian kaki (sepatu) : tidak memakai alas kaki, bagian tubuh (*body*): baju dan celana memakai daur ulang dari kantong plastik bekas, bagian kepala (*headdress*): topi memakai jerigen bekas, perlengkapan (*Accessories*) gelang memakai kantong plastik bekas.

### **Proses Visualisasi Tokoh Anak**

Pembuatan kostum tokoh anak meliputi; celana, baju, jaket, penutup kepala, sayap. Langkah pertama proses penggarapan dengan mengumpulkan semua bahan dan alat-alat yang diperlukan. Setelah pengumpulan bahan, barulah proses pembuatan busana dasar dari kain perca. Pada penggarapan kain perca memakai teknik menjahit satu persatu kain dengan jahitan zig-zag. Setelah proses busana dasar selesai barulah proses penggarapan bahan utama.

Pada proses penggarapan bahan utama hal yang harus dilakukan yaitu, mencuci semua sampah plastik hingga bersih dan pengelompokan sesuai jenisnya. Pada busana Anak-anak memakai material sampah plastik seperti, plastik kresek bekas, jerigen, tutup botol dan sedotan. Untuk pembuatan rami menggunakan bahan plastik bekas warna-warni, plastik tersebut terlebih dahulu diukur sesuai bentuk tubuh pemain kemudian dilem hingga berbentuk rompi. Pada bagian kepala akan dibuat topi yang berbentuk kepala kupu-kupu. Langkah awal pembuatan jerigen di potong setengah, tempelkan tutup botol besar pada bagian samping kanan dan kiri gagang jerigen, hingga berbentuk kepala kupu-kupu. Selanjutnya pembuatan sayap kupu-kupu dengan menggunakan gantungan jemuran yang berbahan kawat, potong bagian yang tak diperlukan kemudian lem dan strapless plastik bekas yang akan digunakan.



Gambar 9. Hasil rancangan tokoh Anak  
(Dokumentasi. Gusti, 2017)

## 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.

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 mencelakai diri sendiri.

## KEPUSTAKAAN

A.A.M, Djelantik, *Estetika. Sebuah Pengantar*, Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.

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.

Harymawan, RMA. *Dramaturgi*, Bandung: Cv Rosda, 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

Yohanes, Benny, *Teater Piktografik, Migrasi estetika Putu Wijaya dan metabahasa layar*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 2013.

### Media Cetak

Pramesti, Rahajeng, *Pengelolaan Sampah Kurangi Volume Hingga 15 Persen*, Yogyakarta: *Kedaulatan Rakyat*, 2016.

### WEBSITE

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