

## **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Proses penciptaan kostum superhero dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad dengan tema *steampunk style* merupakan proses yang tidak mudah, karena tokoh superhero yang diciptakan oleh Pak Hasmi sudah memiliki ciri khas tersendiri. Dalam proses penciptaan kostum superhero ini, berusaha untuk tidak menghilangkan ciri khas tersebut walaupun sudah dimodifikasi menggunakan *steampunk style*, hal tersebut merupakan tantangan yang cukup memeras pikiran dan tenaga. Selain itu, pemilihan bahan juga harus dilakukan secara jeli, harus diperhitungkan dari segi financial, kemudahan pengolahan bahan tersebut saat tahap pengerjaan, serta kelenturan bahan agar tidak mengganggu pergerakan para aktor nantinya.

Bahan spon hati adalah pilihan yang efisien. Mudah terjangkau dan ringan sehingga tidak terlalu sulit untuk mengaplikasikannya dalam berbagai bentuk, jika menggunakan bahan dari besi seperti prinsip pada *steampunk style* itu sendiri banyak memiliki kekurangan, seperti membutuhkan dana yang lebih banyak, pengolahannya akan lebih susah dan penerapannya akan memiliki banyak kendala, seperti berat besi itu sendiri akan mempengaruhi permainan para aktor dan besi tidak mudah untuk dibentuk sesuai dengan pola yang sudah di desain.

Pementasan yang dilaksanakan pada tanggal 16 bulan Juni tahun 2017 di Auditorium Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad, pementasan disuguhkan dengan nuansa tema *steampunk style* adalah hasil akhir dari kerja kolektif antar pendukung pementasan. Karya ini juga merupakan persembahan untuk Bapak Hasmi, sebagai rasa terimakasih karena telah meninggalkan karya besar menciptakan komik superhero untuk anak-anak Indonesia.

## **B. Saran**

Perjalanan atau proses penciptaan sebuah karya visual bukan tanpa hambatan. Banyak sekali kendala yang memperlambat jalannya proses penciptaan kostum superhero ini. Pada tahap awal, kendala yang dialami adalah kurangnya mendalami maksud yang tersirat dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad, kendala yang kedua adalah perkara teknis, ada hal yang belum bisa tercapai dalam pembuatan kostum salah satu tokoh superhero yaitu pada tokoh Pangeran Melar, hingga akhirnya harus memutar otak untuk bisa mensiasatinya. Ketika kita memiliki keinginan yang besar untuk menghasilkan sebuah karya yang maksimal, maka harus disesuaikan dengan usaha yang besar. Usaha akan berbanding lurus dengan hasil. Sebuah proses tidak akan membohongi hasil.

## KEPUSTAKAAN

- AAM. Djaelantik. 1999. *Estetika, Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Barnard, Malcolm. 2009. *Fashion sebagai Komunikasi*, Yogyakarta : penerbit Jalasutra.
- Bryant, Michele Wesen. 2011. *Fashion Drawing: Illustration Technique For Fashion Designer*, London: Laurence King Publishing.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*, Bandung: PT Rema Rosdakarya.
- Hidayatullah, Ryan. 2016. *Estetika Seni*, Yogyakarta: Arttex, Ruko Jambusari.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poespo , Goet. 2009. *A to Z istilah Fashion*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riantiarno. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. PT Gramedia. Jakarta
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Vandermeer, Jeff. 2011. *The Steampunk Bible*, United States: ABRAMS The Art Books.
- Widya. 2010. *Punk : Ideologi yang Disalahpahami*, Jogjakarta : GARASI HOUSE OF BOOK.

## SUMBER DARI INTERNET

<http://www.jurnal.com/thesis.ilustrasi-warna.steampunk-style.html>