

**STEAMPUNK STYLE SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOSTUM  
SUPERHERO NASKAH GUNDALA GAWAT  
KARYA GOENAWAN MOHAMAD**

Program Studi Teater  
Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
2017

**Oleh HAKIM INDRA PERDANA**

**ABSTRAK**

Penciptaan kostum superhero pada naskah *Gundala gawat* karya Goenawan Mohamad dengan tema *steampunk style* adalah salah satu cara untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa busana karakter Superhero dalam lakon tersebut dengan tema *steampunk style* tidak kalah menariknya dengan kostum karakter Superhero dunia. *Steampunk* merupakan perkembangan *style* dari *genre* fantasi. Kostum atau tata busana adalah segala perlengkapan dan aksesoris yang menyertai pemain atau aktor dalam sebuah pertunjukan teater untuk menggambarkan karakter tokoh yang diperankan.

*Kata Kunci : Teater, Kostum, Karakter Superhero, Steampunk, Gundala*

**ABSTRACT**

Creation of Superhero costume on *Gundala Gawat* script by Goenawan Mohamad with steampunk style theme is one way to introduce to other peoples that Superhero costume in this roleplay with the steampunk style is not less interesting with world Superhero's costume. Steampunk is development style from fantasy genre. Costume or fashion is all equipment and accessories that accompanying actor in a performing to describe a character played by the characters.

*Keyword : Theatre, Costume, Superhero Characters, Steampunk, Gundala*

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tata artistik merupakan suatu unsur keindahan yang terdapat di dalam sebuah pertunjukan. Menurut Riantiarno, tata artistik meliputi set-dekor-property, busana, rias wajah dan rambut, serta pencahayaan.<sup>1</sup> Tata panggung merupakan dekorasi yang ada di atas panggung. Tata rias merupakan seni melukis wajah untuk memperjelas wajah dan karakter pemain. Sedangkan tata busana adalah segala pakaian dan perlengkapannya (*accessories*) yang dipakai di dalam pertunjukan. Harymawan berpendapat bahwa pakaian/busana merupakan unsur yang akan membantu menggariskan karakter.<sup>2</sup> Pencahayaan adalah unsur yang melengkapi tata artistik. Ke empat unsur tata artistik tersebut penting untuk dihadirkan dalam sebuah pertunjukan.

Tata busana merupakan unsur pendukung penting dalam pertunjukan. Segala sesuatu yang berhubungan dengan sandang dan perlengkapan seperti *accessories* yang dikenakan di atas pentas, membantu penonton mengungkap ciri peranan tokoh yang diperankan oleh para aktor. Fungsi pokok tata busana pada dasarnya adalah sebagai pendukung laku, identitas serta karakter tokoh itu sendiri. Menurut Padmodarmaya, tata busana dalam pengertiannya adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan pentas yang telah diatur. Segala sesuatu itu tidak termasuk manusia (pemeran/pemain/benda hidup) sebagai media utama yang ada di pentas, akan tetapi dibatasi pada benda-benda mati yang ada di pentas dan menjadi alat bagi tokoh itu sendiri. Penataan atau pengaturan benda-benda mati di atas atau di dalam ruang dan waktu yang berlaku di pentas itu.<sup>3</sup>

Pada prinsipnya pembuatan tata busana seni pertunjukan harus sesuai dengan karakter tokoh. Naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad dipilih menjadi objek penciptaan tata busana dalam tugas akhir ini, karena mampu menjadi wadah eksplorasi serta pengingat bahwa tokoh Gundala merupakan tokoh superhero dari sebuah komik karya anak bangsa yang dulu pernah berjaya, tetapi sekarang sudah mulai dilupakan dan digantikan oleh tokoh-tokoh superhero dunia, seperti Captain Amerika, Batman, Superman, Spiderman dan tokoh superhero lainnya.

Bentuk karakter tokoh Gundala yang digambarkan oleh Harya Suryaminata atau Pak Hasmi pencipta tokoh Gundala pada komik *Gundala Putra Petir* terinspirasi oleh *The Flash* tokoh Superhero dunia yang memiliki keahlian super yaitu berlari secepat kilat. Kemampuan super Gundala Putra Petir tidak jauh berbeda dengan *The Flash* yaitu berlari cepat. Bentuk busananya juga memiliki kemiripan antara Gundala Putra Petir dan *The Flash*. Tema yang diambil pada penciptaan busana

---

<sup>1</sup> N. Riantiarno, *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011, hlm. 147.

<sup>2</sup> RMA Harymawan, *Dramaturgi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1986, hlm. 127.

<sup>3</sup> Pramana Padmodarmaya, *Tata dan Teknik Pentas*, Jakarta: Balai Pustaka, 1988, hlm. 25.

karakter Superhero *Gundala Gawat* ini akan menggunakan *steampunk style*. *Steampunk style* dewasa ini belum banyak dikenal masyarakat Indonesia. Selain itu, *steampunk style* belum banyak dihadirkan dalam sebuah pertunjukan teater di Indonesia. Hal ini juga salah satu cara untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa busana karakter Super Hero dalam lakon *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad dengan tema *steampunk style* tidak kalah menariknya dengan kostum karakter Super Hero dunia.

*Steampunk* merupakan perkembangan *style* dari *genre* fantasi, memadukan unsur fiksi ilmiah, fantasi, sejarah dan horor yang terinspirasi dari pengaturan mesin uap dan *fashion* di era Victorian. *Genre* ini muncul pada tahun 1980-an. *Steampunk* identik dengan kaca mata mekanik yang biasa dipakai oleh seorang mekanik atau pekerja tambang besi, serta aksesoris seperti *bretel* atau sabuk kulit, sepatu *boots* dan busana ala era Victorian. Tata busana tokoh-tokoh superhero *Gundala Gawat* nantinya akan dimodifikasi sesuai tema yang sudah dipilih, yaitu *steampunk style*. Penciptaan tata busana dengan tema *steampunk style* memiliki tujuan untuk menampilkan pembaruan wujud tata busana tokoh-tokoh superhero dari pementasan *Gundala Gawat* sebelumnya. Untuk penjelasan proses lebih detail, akan dijabarkan pada bagian metode penciptaan.

## **B. Perumusan Penciptaan**

Dari penjelasan latar belakang di atas dapat dirumuskan dalam rumusan penciptaan sebagai berikut. Bagaimana menciptakan kostum karakter tokoh Superhero dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad dan Bagaimana proses penciptaan kostum karakter tokoh Superhero menggunakan *steampunk style* dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad.

## **C. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan tata busana tokoh-tokoh Superhero dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad memiliki tujuan sebagai berikut. Untuk mengetahui kostum karakter tokoh-tokoh Superhero naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad. Untuk mengetahui proses penciptaan kostum karakter tokoh Superhero menggunakan *steampunk style* dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad.

## **D. Landasan Teori**

Teori merupakan kesimpulan yang dijadikan acuan untuk memahami suatu masalah. Sedangkan menurut Nyoman Kutha Ratna, teori adalah alat, kapasitasnya berfungsi untuk mengarahkan sekaligus membantu memahami objek secara maksimal. Teori memiliki fungsi statis sekaligus dinamis.<sup>4</sup> Di dalam landasan teori

---

<sup>4</sup> Nyoman Kutha Ratna, *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 95.

ini, akan membahas beberapa poin seperti analisis naskah, analisis karakter, tata busana, *steampunk*, estetika, dan estetika *steampunk*.

Tata busana merupakan pengaturan segala sandang dan perlengkapannya (*accessories*) yang dikenakan di atas pentas. Tata busana membantu penonton menangkap ciri sebuah peranan atau tokoh dan membantu memperlihatkan hubungan antar peranan. Riantiarno berpendapat bahwa tata busana dalam panggung berguna untuk menandakan karakter dari seorang tokoh. Pada intinya tata busana berusaha memperjelas atau melengkapi naskah (cerita) yang ada dan keutuhan sebuah karakter.<sup>5</sup>

Tata busana dalam pertunjukan teater semua tergantung pada latar cerita yang ditampilkan. Tata busana dalam teater juga memiliki periode misalnya, dalam teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar zaman tersebut sehingga busananya pun seperti busana keseharian penduduk zaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater pada zaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan abad 18. Busana teater mengalami perkembangan pesat seiring lahirnya teater modern pada akhir abad 19. Dalam masa ini beragam aliran bermunculan. Masing-masing memiliki konsepnya tersendiri dan naskah tidak harus berlatar zaman dimana naskah itu dibuat. Semua terserah pada gagasan seniman busanapun mengikuti konsep tersebut. Tata busana dengan demikian sudah tidak terpaku pada zaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater. Sedangkan dalam penciptaan kostum karakter tokoh superhero dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad ini akan menggunakan konsep kostum pada era Victorian, dimana kostum tersebut dipadukan dengan unsur-unsur mesin yang menjadi ciri utama dari *steampunk style*.

*Steampunk* adalah *genre* yang mulai muncul pada tahun 1980-an yang menggabungkan unsur-unsur fiksi ilmiah, fantasi, horor, dan fiksi spekulatif. *Steampunk* terinspirasi dari pengaturan tenaga uap yang secara luas digunakan pada masa Inggris di era Victorian atau era "Wild West" di Amerika Serikat. *Steampunk* saat ini populer dalam berbagai budaya dan segmen. Hal ini memunculkan berbagai pergerakan untuk membentuk budaya dan gaya hidup *steampunk*.

Istilah *steampunk* sendiri ditemukan penulis K.W. Jeter yang berusaha untuk menemukan istilah umum untuk novel 'Anubis Gate' (karya Tim Powers, 1983), 'Homunculus' (James Blaylock, 1986), 'Infernal Device' (K.W. Jeter, 1987). Semua karya tersebut memiliki dua karakteristik. Pertama ber-*setting* pada era Victorian di abad ke-19. Kedua semuanya mengikuti gambaran karya-karya fiksi yang muncul pada era tersebut, seperti misalnya The 'Time Machine' (H.G.Wells, 1895). *Steampunk* banyak mengadopsi gaya dari penulis abad ke 19, seperti Jules Verne, H.G.Wells, Mark Twain.

Estetika merupakan bagian dari seni. Seni berhubungan dengan keindahan, maka estetika merupakan sebuah pengukuran keindahan akan sebuah seni.<sup>6</sup> Sedangkan pengukuran keindahan tersebut dapat dipelajari melalui ilmu estetika. Menurut Djelantik, ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala

---

<sup>5</sup> N. Riantiarno, *Op. Cit*, hlm. 170.

<sup>6</sup> Hidayatullah Riyan, Kurniawan Agung, *Estetika Seni*, Yogyakarta: Arttex, 2016, hlm. 1.

sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan.<sup>7</sup> Nilai estetis adalah nilai bentuk yang bersifat subjektif, artinya sangat tergantung pada orang yang menilainya. Oleh karena itu nilai estetis yang disampaikan sang kreator atau pelaku seni sangatlah berbeda, tergantung ukuran nilai estetis dari sudut pandang mana mereka rasakan atau ketika menikmati atau ketika mengapresiasi pertunjukan teater. Untuk menilai karya teater, apakah indah atau tidak indah sangat tergantung pada jenis dan bentuk seninya.

Estetika *steampunk* nantinya akan dihadirkan pada tata busana yang akan diciptakan dalam tokoh-tokoh superhero *Gundala Gawat* yang meliputi unsur artistik, fantasi, sejarah dan horor. *Steampunk style* identik dengan kaca mata mekanik yang biasa dipakai oleh pekerja las besi namun dimodifikasi sedemikian rupa serta menggunakan warna-warna logam dengan memakai warna pudar dan gelap sebagai identifikasinya<sup>8</sup>, aksesoris seperti *bretel* atau sabuk, tas yang terbuat dari kulit dengan hiasan potongan-potongan mesin logam, pakaian dengan *style* Victorian sehingga memperlihatkan kesan klasik, sepatu *boots* dari kulit maupun kain serta jam, *gear*, rantai dan segala pernik pernak pernik yang memperlihatkan bagian-bagian dari sebuah mesin.

## E. Metode Penciptaan

Metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan cara kerja penciptaan kostum bertema *steampunk style*. Mewujudkan konsep penciptaan tata busana ke atas panggung dalam bentuk pertunjukan adalah tujuan dari penciptaan kostum ini. Metode penciptaan yang akan digunakan mengacu pada metode transformasi, yaitu proses mengubah satu bentuk ke bentuk yang lebih berbeda dari sebelumnya namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Ide *steampunk style* muncul melalui sebuah film bertema *steampunk* dan pameran *cosplay*.

Proses pembuatan busana bermula pada pemilihan bahan dan mengeksplorasi bahan-bahan tersebut. Bahan eksplorasi tersebut diolah dan dibentuk menjadi kostum tokoh-tokoh superhero yang diinginkan, diantaranya adalah Gundala Putra Petir, Pak Petir, Sun Bo Kong, Pangeran Melar, Aquanus, Jin Kartubi, Agen X9, dan Ketua Agung Harimau Lapar. Tercapainya sebuah proses yang sistematis perlu adanya tahapan atau langkah supaya mempermudah pelaksanaannya.

---

<sup>7</sup> A.A.M Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI, 2001, hlm.

<sup>8</sup> <http://www.jurnal.com/thesis.ilustrasi-warna.steampunk-style.html>

## II. METODE PENCIPTAAN

### A. Konsep Busana

Tata busana dapat dibuat berdasar budaya atau zaman tertentu. Untuk tata busana sesuai dengan adat dan kebudayaan daerah tertentu maka diperlukan referensi khusus berkaitan dengan adat dan kebudayaan tersebut. Jenis busana ini tidak bisa disamakan antara daerah satu dengan daerah lain. Masing-masing memiliki ciri khasnya. Sementara itu tata busana menurut zamannya bisa digeneralisasi. Artinya, busana pada zaman tertentu memiliki ciri yang sama. Tata busana masing-masing memiliki konsepnya tersendiri dan lakon tidak harus berlatar zaman dimana latar itu dibuat. Semua terserah pada gagasan penata busana, busanapun mengikuti konsep tersebut. tata busana dengan demikian sudah tidak lagi terpaku pada zaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater.

Sebuah karya seni tidak saja dituntut harus bernilai artistik tetapi harus mengemban misi tertentu.<sup>9</sup> Proses penciptaan kostum karakter tokoh superhero dalam pementasan lakon *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad lebih mengembangkan tata busana dengan *steampunk style*. Adapun tokoh Superhero dalam lakon *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad tersebut yaitu Gundala Putra Petir, Jin Kartubi, Aquanus, Pangeran Melar, Sun Bo Kong, Pak Petir, Ketua Agung Harimau Lapar, dan Agen X9. Konsep tata busana penciptaan kostum Superhero ini memodifikasi busana karakter tokoh Superhero Indonesia dalam lakon *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad ke dalam tema busana *steampunk style*.

Konsep *steampunk style* cenderung mensintesis gaya modern dipengaruhi oleh era Victoria. Pada busana *steampunk style* lebih menonjolkan atribut atau aksesoris. Atribut yang digunakan seperti kacamata terbang, deker tangan, sabuk, dan penutup kepala atau helm. Atribut modern tersebut dimodifikasi,

*There's really no way to complete your sky captain ensemble without the customized goggles worn by seasoned aviators. Goggles come in a cornucopia of styles and shapes, so you can find the one pair that definitively fits your distinctive optical nerves.*<sup>10</sup>

Bahwa untuk melengkapi busana *steampunk* bisa menggunakan kacamata yang sudah usang kemudian di modifikasi, menjadi sebuah kacamata baru dengan berbagai gaya dan bentuk sesuai dengan keinginan. Tidak hanya aksesoris yang ditonjolkan pada busana *steampunk style* seperti yang dikemukakan Jeff,

*Whether carrying them or wearing them on belts, Steampunks need their tools. You never know when a contraptorsaurus might be in need of a good smack across the boiler, or when that irksome neighbor who insists on*

---

<sup>9</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010, hlm. 6.

<sup>10</sup> Jeff VanderMeer, *The Steampunk Bible*, United States: ABRAMS The Art Books, 2011, hlm.155.

*delivering his faux Renaissance Faire spiel at the drop of a hat needs a good imaginary raygunning.*<sup>11</sup>

Bahwa selain mengenakan hiasan, *steampunk* juga membutuhkan senjata. Contohnya senapan, senapan yang digunakan adalah senapan palsu atau mainan yang juga di modifikasi dengan mesin-mesin atau gear. Memodifikasi sebuah barang memerlukan imajinasi yang baik, tidak asal-asalan.

## **B. Proses Pembuatan Busana**

### **1. Sketsa Busana**

Membuat rancangan atau desain sketsa busana ini tahap pertama dalam proses penciptaan kostum superhero. Rancangan sketsa merupakan gambaran awal objek yang akan dikembangkan menjadi kostum. Rancangan atau desain sketsa adalah desain busana yang masih berupa gambaran atau draf yang diselesaikan dengan pensil hitam dan kadang diwarnai. Media yang dipakai untuk membuat rancangan atau desain meliputi kertas gambar ukuran A4, penggaris, pensil 2b, penghapus pensil, *drawing pen*, spidol warna, pensil warna dan cat akrilik. Berikut adalah gambaran rancangan sketsa tokoh-tokoh Superhero pada naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad menggunakan *steampunk style*.

### **2. Pola Busana dan Aksesoris**

Membuat pola merupakan tahap penting yang harus dikuasai dalam proses pembuatan kostum Superhero. Pola atau *pattern* biasanya terbuat dari kain atau potongan kertas karton yang dipakai untuk membentuk bagian-bagian potongan pakaian sebelum dijahit atau direkatkan. Setiap desain pakaian memiliki pola tersendiri, karena dari pola itulah nanti terbentuk pakaian. Pola biasanya mengikuti ukuran desain kostum badan dan model tertentu. Oleh karena itu sebelum membuat pola busana dilakukan pengukuran badan terlebih dahulu

Aksesoris dalam dunia busana adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung pakaian. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesoris pada kostum bertema *steampunk style* sangat diperlukan, dapat dikatakan *steampunk style* sangatlah bergantung pada aksesorisnya. *Steampunk style* seperti yang sudah dijelaskan pada landasan teori, tema ini identik dengan aksesoris teknologi seperti mesin uap, mesin jam, payung, kacamata terbang, topi dan senjata. Adapun aksesoris modern seperti ponsel atau pemutar musik.

### **3. Pemilihan Bahan**

Penggarapan busana tokoh-tokoh superhero dalam naskah *Gundala Gawat* karya Goenawan Mohamad, menspesifikasikan bentuk visual artistiknya menggunakan bahan spon ati, kain, serta bahan *industry* sebagai bahan dasar pembuatan kostum dan ornament hiasan kostum dengan metode membuat pola,

---

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 155.

memotong, menjahit dan menempel dengan lem. Penggarapan busana tokoh-tokoh superhero ini juga mengeksplorasi berbagai macam kain. Bahan-bahan tersebut dijadikan sarana eksplorasi penciptaan kostum tokoh-tokoh superhero *Gundala Gawat*. Meski bertema *steampunk style* yang dasarnya berhubungan dengan mesin-mesin uap, namun mesin uap tersebut tidak dihadirkan secara nyata dalam penciptaan busana tokoh-tokoh superhero *Gundala Gawat*. Dengan menggunakan bahan-bahan *alternative* yang mudah didapat dan terjangkau, dimana bahan-bahan tersebut dapat diubah dan dibentuk sedemikian rupa menyerupai komponen mesin-mesin uap.

#### 4. Teknik Pembuatan Busana

**Teknik Cutting**, adalah proses pemotongan spon hati, kain atau bahan sesuai pola yang terdapat pada kertas marka, atau memotong kain dengan mengikuti pola yang terdapat pada kain sehingga diperoleh hasil potongan sesuai ukuran busana dan properti yang telah direncanakan.

**Teknik Sewing**, teknik menyatukan bagian-bagian kain atau bahan yang telah digunting berdasarkan pola dengan cara menjahit. Menjahit menggunakan mesin jahit untuk bahan dari kain dan menjahit menggunakan tangan untuk bahan yang tebal seperti spon hati. Selain teknik menjahit adapun teknik yang digunakan untuk menyatukan bagian-bagian yaitu dengan cara menempel menggunakan lem, lem yang digunakan yaitu lem fox kuning dan lem tembak (*glue gun*). Teknik jahit yang digunakan harus sesuai dengan desain dan bahan karena jika tekniknya tidak tepat maka hasil yang diperoleh pun tidak akan berkualitas.

**Teknik Bending**, dimana kostum dibuat dengan cara dipanaskan dan dibentuk. Teknik seperti ini menggunakan material mika, PVC atau plastik yang dipanaskan sebentar hingga sedikit lembek dan dapat dibentuk sesuai keinginan.

**Teknik Welding**, pengelasan adalah salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian logam induk dan logam pengisi dengan atau tanpa tekanan dan dengan atau tanpa logam penambah dan menghasilkan sambungan.

#### 5. Finishing

Tahap finishing ialah tahap penyelesaian kostum, tahapan ini meliputi pewarnaan dan *fitting* kostum pada setiap aktor. Pewarnaan pada kostum dipilih menggunakan bahan cat akrilik dan cat minyak untuk segala bahan yang terbuat dari spon ati serta rubber jenis quaret transparan yang diberi pigmen warna digunakan untuk memberikan warna pada bahan-bahan kain.

### III. 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 fikiran 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.

## 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 Ebd. 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>