

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai Peran *Wardrobe* dalam Menunjang Identitas *Host* Pada *Program Fun Time* di RTV (pada segment *Funstory*) maka peneliti membuat kesimpulan bahwa :

1. Tim *Wardrobe* sangat penting dalam suatu program, Tim *Wardrobe* bertanggung jawab atas busana/kostum yang digunakan oleh *Host* . fungsi dari busana/kostum tersebut adalah untuk menarik perhatian penonton.
2. Dalam menyediakan busana/kostum, dilihat oleh penulis Tim *Wardrobe* harus memiliki kemampuan dibidangnya, seperti memiliki *taste style* yang bagus, *mix and match* busana/kostum, merealisasikan busana/kostum sesuai ide cerita, menjahit, dan juga kreatif.
3. Tim *Wardrobe* memiliki peran penting dalam suatu produksi program televisi.
 - a. Peran Tim *Wardrobe* dalam pra produksi

Dalam tahapan ini Tim *Wardrobe* memiliki banyak tugas yang harus dikerjakan, mulai dari membedah *breakdown* yang telah diberikan oleh kreatif, lalu kemudian wardrobe melakukan persiapan seperti membuat estimasi budget dan pencarian kostum

melalui sponsor ataupun tempat sewa kostum. Dalam pencarian busana/kostum tentunya Tim *Wardrobe* harus memiliki kekeratifitasan yang tinggi untuk mewujudkan keinginan tim produksi.

b. Peran Tim *Wardrobe* dalam produksi

Dalam tahapan ini, Tim *Wardrobe* melaksanakan *shooting* dengan semua tim yang terlibat. Saat *shooting* Tim *Wardrobe* bertanggung jawab atas busana/kostum yang terlihat di layar televisi, apabila busana/kostum terlihat kurang bagus maka Tim *Wardrobe* harus memberikan *alternative* lain atau mengganti kostum tersebut.

c. Peran Tim *Wardrobe* dalam pasca produksi

Pada pasca produksi Tim *Wardrobe* melakukan last check kostum yang telah digunakan oleh *Host*, hal ini dilakukan agar tidak terjadi kehilangan. Setelah itu Tim *Wardrobe* melakukan penyerahan busana yang sudah digunakan kepada tim inventory Tim *Wardrobe* untuk melakukan laundry.

4. Berdasarkan jenis-jenis identitas, busana/kostum dapat membentuk tiga identitas, yaitu :

a. Identitas Budaya

Kostum/busana yang digunakan *Host* akan membentuk identitas budaya yang menunjukkan dari daerah mana atau kebudayaan mana yang diperankan oleh *Host*. Misalnya, ketika *Host* bercerita

tentang budaya Bali, maka busana yang digunakan oleh *Host* adalah pakaian adat Bali.

b. Identitas Sosial

Busana/kostum juga memiliki nilai tersendiri dalam membentuk atau menunjukkan identitas sosial, seperti tinggi rendahnya posisi seseorang. Misalnya, ketika *Host* bercerita tentang kerajaan, maka busana yang digunakan adalah gaun yang mewah serta aksesoris yang mewah yang menunjukkan bahwa *Host* merupakan anak dari Putri Raja yang kaya raya.

c. Identitas Diri

Tim Wardrobe juga harus mampu mewujudkan identitas diri setiap *Host*, karena setiap *Host* memiliki karakter yang berbeda-beda maka busana yang digunakannya pun berbeda *looknya*.

- 1) Khadijah, memiliki karakter tomboy maka busana yang digunakan harus memiliki look yang sesuai seperti menggunakan jumpsuit, celana overall, celana pendek, ditambah dengan kaos berwarna cerah dan sepatu kets.
- 2) Cyra, memiliki karakter girly maka busana yang ia gunakan adalah dress bermotif bunga-bunga, rok, kaos warna cerah, dan sepatu sneakers wedges.
- 3) Adli, memiliki karakter chic and smart, maka busana yang digunakan adalah kemeja lengan pendek, kaos, dan celana pendek serta sepatu kets.

5. Hasil penelitian yang penulis lakukan, Tim *Wardrobe* di dalam program *Fun Time* telah melaksanakan tugasnya dengan baik sesuai dengan standard operation procedure (SOP). Tim *Wardrobe* telah mampu mewujudkan identitas *Host* melalui busana/kostum yang digunakan *Host*. Busana/kostum tersebut mampu mewakili karakter *Host* sesuai dengan konsep acara.

5.2 Saran

Masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti ingin memberikan yang terbaik dengan keterbatasan pengetahuan dan juga waktu yang dimiliki. Peneliti berharap dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi penulis yang ingin mengangkat tema yang sama dan ingin mengetahui bagaimana Bagaimana Peran Tim *Wardrobe* dalam Menunjang Identitas *Host* pada Program *Fun Time* di Rajawali Televisi (segment *Fun Story*). Semoga penelitian ini dapat berkontribusi secara praktis dan akademis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan kepada Tim *Wardrobe* yang telah melaksanakan tugasnya mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi adalah untuk tetap mempertahankan dengan baik agar program *Fun Time* tetap berjalan dengan lancar, baik untuk kedepannya dan seterusnya.