

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dilakukan oleh penulis, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Latar belakang cerita tersebut adalah hilangnya Dewi Sinta karena diculik oleh Rahwana.
2. Latar tempat bagian klimaks dari cerita tersebut adalah di Kerajaan Alengka.
3. Suweda merupakan salah satu pasukan kera yang berpihak pada Sri Rama, yang juga merupakan anak tunggal dari Raja Winara Narapati Sugriwa.

Suweda merupakan sosok kera bangsawan yang berumur paling muda di antara 6 tokoh kera pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka. Dia tidak banyak berbicara dan langsung beraksi ketika terdapat masalah atau ketika diutus untuk melakukan sesuatu, misalnya ketika memisahkan pertengkaran antara Anggada dan Hanoman dan menghadap kepada Sri Rama saat diminta berkumpul dan berdiskusi perihal pencarian Dewi Sinta.

Suweda sebagai sosok kera yang paling muda di antara yang lain memiliki karakteristik penampilan berwajah imut dengan tidak banyak kerutan pada wajahnya, berbulu hitam legam, aksesoris dengan dasar dan dominan warna silver, porsi tubuh yang normal dan juga dapat berjalan dengan normal.

Tokoh Suweda yang ditampilkan pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” sebagai Proyek Akhir Mahasiswa Semester 5 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sudah berdasarkan dengan analisis cerita, karakter, dan karakteristiknya. Pergelaran tersebut mengusung konsep 60% *techno* dan 40% tradisional, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut agar sesuai dengan tema Hanoman Duta yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka.

Pengembangan di awali dengan menentukan sumber ide yaitu Kapi Suweda dalam cerita wayang Ramayana. Kapi Suweda adalah putra tunggal Raja Sugriwa dengan Endang Suwarsih, among Dewi Anjani yang merupakan kakak dari Raja Sugriwa. Suweda sangat tekun bertapa sehingga menjadi sangat sakti, dan kesaktiannya hanya bisa diungguli oleh Anoman dan Anggada. Bahkan Suweda juga dapat hidup di dalam air.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, maka metode pengembangan sumber ide yang dipilih oleh penulis ialah stilisasi, yaitu merubah atau mengembangkan beberapa obyek yang ada di dalam konsep tanpa meninggalkan karakter aslinya. Bagian yang distilisasikan adalah wujud dari desain kostum, aksesoris, serta rias karakter yang memiliki beberapa unsur dan prinsip desain sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Design* (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Proses pembuatan kostum tokoh Suweda dapat dimulai setelah melalui tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli atau pakar, revisi atau perbaikan, validasi perbaikan oleh ahli atau pakar, dan setelah hasil desain benar-benar valid, baru dilakukan proses pembuatan kostum. Sebelum kostum dibuat, dilakukan pengukuran terhadap *talent* atau pemain yang memerankan tokoh Suweda, kemudian mencari dan membeli bahan yang diperlukan, *fitting* baju dengan *talent*, dan yang terakhir adalah validasi desain kostum.

Desain kostum mengalami perubahan pada aksen warna yang digunakan. Karena Suweda adalah anak seorang raja, maka ia digolongkan pada golongan menengah keatas yang digambarkan dengan warna silver. Selain itu, bentuk-bentuk dasar aksesoris lebih dimodernisasi dengan tidak banyak garis lengkung dan menghapus desain yang meninggalkan kesan terlalu tradisional.



Gambar 17. Desain Kostum Awal
(Sketsa: Fang Pangastuti, 2018)



Gambar 18. Desain Kostum Akhir
(Sketsa: Fang Pangastuti, 2018)



Gambar 19. Hasil Akhir Kostum
(Dokumentasi: Fang Pangastuti, 2019)

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir. Bahan yang terdapat pada tubuh bagian bawah kurang menutup paha bagian depan *talent* sehingga kain lurik yang ditampilkan pada bagian samping tidak tampak jelas. Desain menunjukkan *jumpsuit* yang ketat (*fit body*) dan menyambung dari kepala hingga kaki, namun tidak pada hasil akhir kostum yang agak longgar dan terpisah pada pergelangan kaki dan pergelangan tangan untuk mempermudah respirasi udara pada *talent*.

2. Desain Aksesoris

Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati dan diberi hiasan berupa manik-manik berwarna biru, *glitter* berwarna biru, hitam, dan silver, cat berwarna silver dan lem tembak untuk pembuatan motif. Teknik yang digunakan pada pembuatan aksesoris adalah teknik tempel. Hiasan yang

dipasang pada dasaran aksesoris ditempel menggunakan lem. Pemakaian aksesoris yang telah jadi juga menggunakan perekat pakaian yang ditempelkan menggunakan lem.

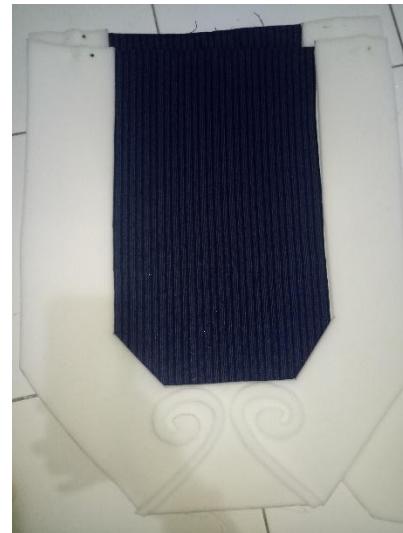
Proses pembuatan aksesoris adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan seperti spon ati, cutter, gunting, lem, glitter, dan manik-manik.
- b. Membuat pola aksesoris sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menerakan sumber ide yang dipilih.
- c. Memotong kain lurik membentuk trapesium memanjang dan kain keras (biasa digunakan untuk kerah baju) sebagai bingkinya, kemudian disatukan dengan cara menjahit.



Gambar 20. Hasil Penjahitan Kain Lurik
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- d. Memotong busa spon ati sesuai dengan pola kain keras yang menjadi bingkai kain lurik, sesuaikan ukuran dengan ditempel sementara menggunakan jarum.



Gambar 21. Hasil Penempelan Spon Ati
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- e. Pisahkan spon ati dengan kain lurik. Gambar bingkai pada tiap pinggirannya selebar 1 cm. Kemudian aplikasikan *glitter* berwarna silver dengan menggunakan lem kayu untuk menempelkan pada bagian dalam.



Gambar 22. Pengaplikasian *Glitter* Warna Silver
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- f. Aplikasikan *glitter* warna biru pada bingkai luar yang telah dibuat pola sebelumnya. Kemudian aplikasikan *pylox clear* agar *glitter* yang sudah ditempelkan tidak rontok.

- g. Potong spon ati sesuai dengan pola yang telah digambar, kemudian dirangkai sementara untuk menyelaraskan ukuran.



Gambar 23. Hasil Potongan Spon Ati
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- h. Aplikasikan cat berwarna silver pada pola yang sudah dipotong, kemudian tunggu hingga kering. Lakukan beberapa kali hingga spon ati tertutup rata oleh cat warna silver. Sebelum cat benar-benar kering, taburkan sedikit *glitter* berwarna silver untuk menambah aksen mengkilat.



Gambar 24. Hasil Pengaplikasian Cat Warna Silver
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- i. Gambar motif pada bagian pola yang sudah dipotong menggunakan lem tembak. Tutup kembali dengan menggunakan cat berwarna silver.



Gambar 25. Hasil Percobaan Pengaplikasian Lem Tembak
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- j. Aplikasikan *glitter* berwarna biru pada potongan-potongan spon ati dan bingkainya menggunakan lem kayu, lalu aplikasikan *pylox clear* agar glitter tidak rontok.



Gambar 26. Pengaplikasian *Glitter* Warna Biru
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- k. Menempelkan bingkai yang telah diberi *glitter* warna biru pada dasaran aksesoris, kemudian aplikasikan *glitter* berwarna silver pada dasaran aksesoris.



Gambar 27. Pengaplikasian *Glitter* Warna Silver
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

1. Tempelkan potongan-potongan yang lain pada dasaran aksesoris, kemudian aplikasikan *pylox clear* agar *glitter* yang telah diaplikasikan tidak rontok.



Gambar 28. Hasil Akhir Aksesoris *Armor* Bagian Depan
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

m. Memotong spon ati berbentuk persegi lima dan membuat bingkai pada bagian atas dan tengahnya. Kemudian aplikasikan cat warna silver.



Gambar 29. Pengaplikasian Cat Warna Silver Aksesoris Tangan
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

n. Membuat pola garis diagonal yang membentuk lancip seperti segitiga selebar 1cm, lalu aplikasikan cat warna hitam. Kemudian aplikasikan glitter pada bagian yang timbul dengan warna silver dan biru, lalu pasang manik ukuran besar berwarna biru.



Gambar 30. Hasil Akhir Aksesoris Tangan
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

o. Mengaplikasikan cat pada pola aksesoris kalung yang telah dipotong. Lakukan dengan berulang-ulang hingga spon ati tertutup rata oleh cat berwarna silver.



Gambar 31. Pengaplikasian Cat Warna Silver Aksesoris Kalung
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- p. Membuat bingkai sesuai pola aksesoris kalung kemudian aplikasikan *glitter* berwarna silver dan memasang manik-manik ukuran besar berwarna biru menggunakan lem.



Gambar 32. Penempelan Manik-Manik Aksesoris Kalung
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- q. Menambah aksen silver pada tengah kalung dengan menempel lempengan-lempengan silver menggunakan lem.



Gambar 33. Hasil Akhir Aksesoris Kalung
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- r. Merangkai aksesoris dengan menempelkan bagian-bagiannya menggunakan lem.



Gambar 34. Penempelan Aksesoris *Armor*
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- s. Pasang perekat pada masing-masing aksesoris untuk mengaitkan ujung aksesoris ketika dipakai.

Hasil akhir aksesoris tidak sesuai dengan desain awal. Pada desain awal, aksesoris tangan yang berupa gelang berukuran lebih panjang untuk menutupi lengan bawah, namun hasil akhirnya hanya menutupi separuh tangan. Hal ini dikarenakan baju dari kain rasfur yang sudah

berlengan panjang, lalu gelang dipendekkan agar tangan *talent* tidak tertumpuk banyak bahan yang dikhawatirkan akan mengganggu pada saat pementasan.

3. Desain Tata Rias Wajah

Desain tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter karena Suweda merupakan sosok kera, sehingga perlu memunculkan karakter kera pada wajah *talent*. Aplikasi yang digunakan pada rias wajah berupa *face painting* dengan teknik menepuk dan mengoles menggunakan kuas dan *body painting*. Bertujuan agar lebih menonjolkan karakter binatang kera. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu menempelkan bulu rasfur diluar bingkai wajah yang telah dibentuk agar wajah *talent* benar-benar menyerupai kera. Berikut adalah langkah-langkahnya:

- a) Menyiapkan alat, bahan, dan kosmetik yang diperlukan.
- b) Membersihkan wajah *talent* menggunakan milk cleanser.
- c) Membuat bingkai pada wajah *talent* menggunakan kuas dan *body painting* warna putih.



Gambar 35. Pengaplikasian Body Painting Warna Putih
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- d) Mengisi bagian dalam wajah yang dibingkai dengan *body painting* warna putih menggunakan kuas, termasuk pada bibir.
- e) Meratakan *body painting* warna putih dengan menggunakan *beauty blender*.
- f) Menggambar alis menggunakan *body painting* warna hitam dengan membuat garis terlebih dahulu, lalu beri efek seperti terdapat bulu-bulu pada alis menggunakan kuas *eyeliner* dan *body painting* warna hitam.



Gambar 36. Hasil Pembuatan Alis
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- g) Membuat garis yang membingkai area bibir mengikuti garis bibir, dan disambung pada hidung.



Gambar 37. Pengaplikasian Garis Bingkai Bibir
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

h) Membuat garis pada garis tengah bibir hingga menutupi bibir bagian atas.



Gambar 38. Pengaplikasian Garis Tengah Bibir
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

i) Membuat garis horisontal pada bibir bagian bawah hingga terlewat 1 cm pada masing-masing kanan dan kiri.



Gambar 39. Hasil Pengaplikasian Garis-Garis Pada Wajah
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

- j) Menempelkan kain rasfur yang telah digunting berbentuk segitiga pada bagian wajah diluar garis bingkai yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 40. Penempelan Bulu Pada Wajah
(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop (Pengembangan)*

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Validasi desain kostum dan aksesori dilakukan oleh pakar atau ahli Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada tanggal 5 Desember 2018 dan 7 Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 41. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

(Sumber: Fang Pangastuti, 2018)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain kostum dan aksesori pertama, bentuk aksesoris dan motif masih nampak terlalu tradisional, serta terdapat perubahan pada aksen warna aksesori menjadi warna silver. Desain gambar yang dibuat juga terlalu sederhana dan kurang proporsional. Pada validasi kedua, desain terlalu robotik dan tampak menghambat pergerakan *talent* pada saat pementasan, sehingga perlu penyederhanaan tanpa meninggalkan aksen modernnya.

Pada hasil akhir desain, sudah nampak karakter kera dengan kostum yang sederhana namun tetap modern dengan tubuh yang tertutup oleh bulu

yang terbuat dari kain rasfur dengan pelindung tubuh bagian bawah yang memiliki aksen silver yang dominan. Pada aksesoris tubuh bagian bawah juga disaranlkan untuk menambah lampu LED untuk menjadi pusat perhatian pada kostum sekaligus menambah poin modern yang dingin diangkat.

2. Validasi Desain Tata Rias Wajah

Validasi desain tata rias wajah dilakukan oleh pakar atau ahli Asia Tritanti pada tanggal 13 Desember 2018 dan 18 Desember 2018 bersamaan dengan uji coba tata rias wajah karakter. Validasi ini bertujuan agar karakter yang ingin disampaikan melalui riasan tercapai pada penonton dengan baik. Pada validasi pertama, hasil desain rias belum begitu menonjolkan karakter kera, namun sudah mendapat *image* umur yang paling muda diantara tokoh kera yang lain. Pada validasi desain tata rias kedua, garis-garis wajah sudah menonjolkan karakter kera, namun perlu ditambah efek 3D pada guratan-guratannya agar dapat menonjolkan bagian-bagian yang perlu ditonjolkan.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum yang dikenakan tokoh Suweda berupa jumpsuit dibuat oleh penjahit Kondang Tailor yang bertempat di Jl. Jodipati No. 174B, Mancasan Kidul, Condongcatur, Depok, Yogyakarta. Pembuatan jumpsuit ini membutuhkan waktu selama 4 hari dengan biaya Rp. 110.000. Sedangkan pelengkap kostum seperti sarung tangan, kaos kaki, penutup kepala, armor dan aksesoris yang meliputi irah-irahan, kalung, dan gelang dibuat sendiri oleh penulis.

Setelah pembuatan kostum dan aksesoris, akan dilakukan fitting dengan *talent* sebanyak 2 kali. Fitting pertama dilakukan pada tanggal 17 Desember 2018 dan fitting kedua dilakukan pada tanggal 4 Januari 2019. Fitting kostum dan aksesoris bertujuan untuk mengetahui apakah kostum tersebut butuh perbaikan atau tidak. Perbaikan yang dimaksud disini meliputi pengecilan kostum apabila terlalu besar, penambahan lebar atau panjang kostum apabila kurang besar, serta layak atau tidaknya kostum ketika dipakai untuk bergerak.

Hasil *fitting* kostum yang pertama yaitu masih terdapat *details* pada kostum yang kurang diperhatikan seperti tepi spon atau yang nampak dan mengganggu visual kostum. Sedangkan ukuran jumpsuit sudah pas dan sudah nyaman dipakai untuk bergerak. Perekat armor yang digunakan untuk menutupi paha masih terlalu besar sehingga perlu diperhatikan lagi penempelan armor dengan ikat pinggangnya dan penambahan panjang perekat ikat pinggang tersebut.

Hasil *fitting* kostum yang kedua yaitu sudah melakukan perbaikan pada kekurangan saat *fitting* pertama dan sudah menempelkan LED pada kostum. Aksesoris seperti kalung, gelang, dan irah-irahan dibuat *flexible* dengan memasang perekat pada kedua ujung masing-masing aksesoris. Namun, pada saat *fitting* kedua penutup kepala belum selesai dibuat sehingga kostum masih belum sempurna. Sedangkan pada saat grand juri, semua kostum dan pelengkapnya sudah selesai dibuat dan sesuai dengan ukuran tubuh *talent*.

4. Uji Coba Rias Wajah dan *Face Painting*

Sebelum melakukan proses uji coba tata rias, penulis bersama dosen pembimbing melakukan pencampuran *foundation* dengan *body painting* berwarna silver. Penggunaan warna silver disini disesuaikan dengan warna *base make up* tokoh Suweda yang berwarna putih. yang bertujuan untuk menambah aksen modern pada rias karena menampilkan riasan wajah yang lebih mengkilap. Proses uji coba tata rias wajah karakter dilaksanakan sebanyak 4 kali, yaitu pada hari Kamis, 13 Desember 2018, Selasa, 18 Desember 2018, Rabu, 19 Desember 2018, dan Selasa, 8 Januari 2019.

a. Hasil uji coba rias karakter yang pertama, yaitu:

- 1) Proporsi *make up* antara kanan dan kiri beda (tidak seimbang).
- 2) Bingkai pada area mulut kurang lebar.
- 3) *Base make up* (*body painting* warna putih) kurang tebal.
- 4) Garis-garis semburat pada wajah kurang nampak 3D (3 dimensi).



Gambar 42. Hasil Uji Coba Pertama Rias Wajah Karakter Tokoh Suweda
(Dokumentasi: Fang Pangastuti, 2018)

Hasil masukan dari ahli atau pakar mengenai hasil uji coba rias wajah karakter yang pertama yaitu menekankan pada ketebalan *base*

make up dan ketebalan garis-garis hitam yang dilukis pada wajah. Penebalan *base make up* dan garis-garis pada wajah ini diperlukan sesuai dengan prinsip tata rias panggung. Jarak antara penonton dengan panggung serta tata lampu akan mempengaruhi hasil tata rias. Apabila *base make up* kurang tebal dan garis yang dibuat kurang tegas, tata rias wajah karakter yang ingin disampaikan pada penonton menjadi kurang maksimal.

Garis yang membingkai area mulut sebaiknya dilebarkan lagi mengikuti garis bibir yang muncul ketika tertawa atau tersenyum. Pelebaran bingkai ini dimaskudkan untuk membuat bibir nampak timbul layaknya seekor kera. Selain itu, warna putih yang ada di dalam bingkai garis ini haruslah nampak lebih terang dibandingkan *base make up* diluar bingkai yang juga bertujuan untuk menunjang bibir agar nampak seperti monyong.

- b. Hasil uji coba rias karakter yang kedua, yaitu:
 - 1) Warna *base make up* menjadi kurang muncul karena penggunaan foundation sebelum pengaplikasian body painting warna putih.
 - 2) Konsep pembuatan alis sudah sesuai, namun kurang hitam, begitu pula garis-garis yang lain.
 - 3) Pemberian efek timbul pada garis bingkai bibir sudah benar, namun kurang nampak jelas.



Gambar 43. Hasil Uji Coba Kedua Rias Wajah Karakter Tokoh Suweda
(Dokumentasi: Fang Pangastuti, 2018)

Hasil masukan dari ahli atau pakar pada hasil uji coba rias wajah karakter yang kedua yaitu foundation yang diaplikasikan sebelum mengaplikasikan *body painting* pada wajah sebenarnya mempermudah saat penghapusan make up, tetapi hasil yang diperoleh kurang maksimal karena *body painting* yang diaplikasikan pada wajah menjadi bias dan kurang nampak.

c. Hasil uji coba rias karakter yang ketiga, yaitu:

- 1) Base make up sudah nampak tebal.
- 2) Garis garis pada wajah kurang tegas, kecuali alis.
- 3) Tidak ada kerutan pada bawah mata dan hidung.
- 4) Rias mata kurang tegas.



Gambar 44. Hasil Uji Coba Ketiga Rias Wajah Karakter Tokoh Suweda
(Dokumentasi: Fang Pangastuti, 2018)

Hasil masukan dari ahli atau pakar pada hasil uji coba rias wajah karakter ketiga yaitu untuk mempertegas lagi garis-garis pada wajah. Perlu menambahkan garis kerut pada pangkal hidung dan garis bawah mata, serta memberikan eyeshadow warna abu-abu yang cenderung gelap pada kelopak mata.

d. Hasil uji coba rias karakter yang keempat, yaitu:

- 1) Garis kerut dan alis sudah nampak jelas.
- 2) Pemakaian *eyeshadow* pada mata lebih ditajamkan lagi.
- 3) Garis bingkai pada area bibir sudah mendekati pencapaian.



Gambar 45. Hasil Uji Coba Keempat Rias Wajah Karakter Tokoh Suweda
(Dokumentasi: Fang Pangastuti, 2018)

Hasil masukan dari ahli atau pakar pada hasil uji coba rias wajah karakter keempat yaitu sudah mewakili perbaikan dari hasil uji coba tata rias wajah yang sebelumnya. Tata rias wajah karakter pada uji coba keempat sudah mewakili prinsip tata rias panggung yang cenderung tebal dengan garis yang tegas. Rias karakter yang diterapkan juga sudah terlihat sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh.

5. *Prototype* Tokoh Suweda yang Telah Dikembangkan

Hasil dari validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter adalah sebagai berikut:



Gambar 46. Hasil *Prototype* Tokoh Suweda
(Dokumentas: Rifian Gifari Pranggadani, 2019)

Hasil masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu sebaiknya ekor tidak disematkan pada irah-irahan bagian belakang. Ekor yang diisi oleh dakron dan juga kawat cukup berat sehingga beresiko apabila irah-irahan dan kain rasfur yang menjadi penutup kepala jatuh saat dipakai untuk bergerak. Sehingga baiknya ditambahkan kawat pada ekor agar bisa dilengkungkan dan ekor dijahit pada kostum di bagian punggung agar ekor tidak menjuntai ke tanah.

Rias wajah pada *talent* ditambahkan dengan singwit warna putih yang menjadi dasar warna rias wajah untuk hasil warna yang lebih pekat dan tajam. Namun sebelumnya tetap diaplikasikan *foundation* agar singwit tidak langsung menyentuh kulit, serta singwit terbukti aman dipakai oleh model yang berperan menjadi Suweda berdasarkan pengalamannya selama bermain teater, kulitnya bukan kulit yang sensitif dan tahan terhadap singwit. Berdasarkan beberapa wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa model, banyak yang mengatakan singwit aman dipakai dan harganya lebih terjangkau. Kelemahan singwit yaitu tidak memiliki *brand*, sehingga beberapa orang tidak mau memakainya padahal singwit dibuat dengan cara tradisional.

D. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Proses, hasil, dan pembahasan *disseminate* dilakukan dalam bentuk pementasan pergelaran. Dengan mengusung tema Hanoman Duta, pergelaran dikemas ke dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka. Pergelaran ini diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di

Gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan pada masyarakat sekitar khususnya kaum muda-mudi atau remaja. Hal ini dimaksudkan sebagai media untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional, dan juga membangkitkan semangat untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan daerah.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* (penyebarluasan) ini meliputi tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pergelaran utama. Berikut pembahasannya:

1. Penilaian oleh Para Ahli (*Grand Juri*)

Proses penilaian oleh para ahli (*grand juri*) merupakan kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada publik pada saat pementasan. Penilaian oleh para ahli ini direncanakan akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 dan terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan meskipun pada hari sebelumnya saat persiapan terjadi hal-hal yang tidak terduga dan tidak diinginkan seperti *crash* jadwal dengan prodi lain yang juga sedang mempersiapkan sebuah pergelaran pementasan, sehingga persiapan menjadi tidak efektif dan tidak kondusif.

Juri yang berpartisipasi dalam tahap ini berasal dari tiga bidang yang berbeda, yaitu Dra. Esti Susilarti, M. Pd selaku pengamat seni dari Koran Kedaulestan Rakyat bagian Redaksi, Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. selaku Dosen Pendidikan Seni Rupa dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, dan Dr. Darmawan Dadijono selaku Dosen

Seni Tari dari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia. Hasil dari penilaian para ahli dengan 3 karya terbaik berdasarkan strata, yaitu:

- a. Kelompok Prajurit, yaitu Nayaka Panca karya Galuh Cahya Andasari, Nayaka Eka karya Aprilia Ristianasari, dan Nayaka Catur karya Mira Riska Fitria.
- b. Kelompok Dayang, yaitu Dayang Cantik 4 karya Laila Ayu Meirizka, Dayang Cantik 6 karya Eka Mulyanti, dan Dayang Cantik 2 karya Pradaning Iga Imaninda.
- c. Kelompok Raseksi, yaitu Raseksi 5 karya Fitri Maghfiroh, Raseksi 2 karya Pangesti Rizkiasih, dan Raseksi 3 karya Violita Mega Puspitasari.
- d. Kelompok Binatang, yaitu Anoman karya Whinda Oktaviana, Sugriwa karya Sri Indra Murni, dan Sempati karya Larasati Ayu Kencana Putri.
- e. Kelompok Punakawan, yaitu Gareng karya Rosita Nadya Utami, Petruk karya Ersa Villania Ayu Pramudia, dan Togog (Tejamantri) karya Felinda Erinoka Sekarwangi.
- f. Kelompok Patih, yaitu Sayempraba karya Widya Sinta Cahya Meilani, Laksamana karya Ardevi Amalia, dan Indrajit karya Dewi Rahmawati.
- g. Kelompok raja, yaitu Dewi Sinta karya Angela Devika Oviana Sari, Rahwana karya Fairuz Qu Ratu Ayu, dan Kumbakarna karya Syarifa Ghiftia.
- h. Kategori *talent* terbaik diraih oleh Dewi Trijata karya Nada Tursina Firmansyah, *best of the best* diraih oleh Raseksi 5 karya Fitri Maghfiroh,

dan juga tokoh favorit (berdasarkan vote penonton) diraih oleh Rahwana karya Fairuz Qu Ratu Ayu.

Aspek penilaian yang diterapkan pada pemilihan 3 karya terbaik pada masing-masing kelompok yaitu mencakup kesesuaian tata rias wajah karakter yang diterapkan dengan karakter tokoh yang akan dibawakan, dan penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter tokoh yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih 3 terbaik dari masing-masing kelompok dengan total 7 kelompok.

Hasil dari proses penilaian ahli (*grand juri*) bertujuan untuk evaluasi dari penampilan keseluruhan tokoh. Pada tahap ini, hasil penataan kostum dan tata rias wajah pertama kali dipublikasikan secara bersamaan. Saat proses penilaian juga terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk menyempurnakan penampilan tokoh pada saat pementasan. Selain itu, kecelakaan kerja seperti *costume malfunction* juga menjadi acuan perbaikan agar tidak terjadi kesalahan yang sama pada saat pementasan pergelaran.

2. Gladi Kotor

Kegiatan gladi kotor diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit, Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses gladi kotor difokuskan kepada para penampilan *talent* atau aktor yang akan berperan pada pementasan pergelaran.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor adalah tim artistik mencoba untuk melaksanakan *rolling* adegan dari awal sampai akhir. *Rolling* adegan tersebut bersamaan dengan irungan alat musik gamelan

secara langsung yang terdapat di Pendopo Gambir Sawit. Selain itu, tim *setting* dan *lighting* memperhatikan alur cerita yang bertujuan untuk mendapat bayangan saat mendekor panggung pementasan dan juga menata *lighting* pada panggung.

Waktu pelaksanaan gladi kotor bersamaan dengan persiapan kegiatan *grand juri* sehingga tidak banyak mahasiswi yang menghadiri kegiatan gladi kotor tersebut. Persiapan acara *grand juri* terhambat oleh acara lain dari prodi lain di tempat yang sama sehingga tidak berjalan sesuai rencana yang harusnya saat malam hari sudah *clear area* lalu menghadiri geladi kotor. Selain itu, ada beberapa *talent* yang tidak hadir karena beberapa alasan juga. Ditambah cuaca yang sedang tidak bagus juga menghambat jalannya proses gladi kotor.

3. Gladi Bersih

Proses gladi bersih dilaksanakan pada hari Jumat 25 Januari 2019 bertempat di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara baik dari tim artistik dan juga panitia. Tim artistik fokus pada *setting* panggung dan penataan *lighting*, sedangkan panitia fokus pada kebutuhan tiap seksi dan juga melakukan *loading* barang.

Hasil dari kegiatan gladi bersih yaitu menata area penonton termasuk untuk jajaran petinggi Universitas Negeri Yogyakarta, *setting* tempat alat musik gamelan, penataan *lighting*, LCD proyektor dan *sound*, dan juga *loading* barang. Selain itu, tim sutradara mencoba pementasan dengan

rolling adegan dengan irungan alat musik gamelan dan memastikan kembali bahwa pementasan tidak akan memakan waktu lebih dari 2 jam. Panitia juga mempersiapkan *briefing* untuk MC yang memimpin jalannya keseluruhan acara saat pementasan.

Hasil yang diperoleh gladi bersih yang telah dilaksanakan yaitu sutradara mengarahkan pemain untuk melakukan *rolling* adegan dengan irungan alat musik gamelan sekaligus untuk penguasaan *blocking* bersamaan dengan tim artistik mamasang LCD proyektor dari atas, mencoba mengoperasikan LCD proyektor dan *lighting*. Sedangkan pembuatan dekorasi untuk panggung dilakukan di belakang panggung karena panggung dipakai untuk *rolling* adegan. Para pemain tidak memakai *clip on*, namun memakai *microphone* yang sudah terpasang menggantung di area panggung. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kecelakaan kerja karena penggunaan *clip on* yang mengharuskan pemain untuk *stand by* pada tombol *on-off*. Sedangkan panitia pelaksana kegiatan fokus mempersiapkan kebutuhan tiap sie masing-masing dan saling membantu satu sama lain karena tidak banyak panitia yang hadir.

4. Pergelaran Utama

Proses pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” telah sukses dipentaskan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 pada pukul 13.00-17.00 WIB, bertempat di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Pementasan tersebut disajikan dengan konsep kombinasi antara modern dengan tradisional. Konsep tradisional didukung

oleh irungan alat musik gamelan dan gerak tari tradisional, sedangkan konsep modern didukung oleh latar panggung yang menggunakan LCD proyektor dan kostum pemain yang beraksen modern serta menggunakan LED.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta bersama istri dan cucunya, Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Moh. Khairudin, M.T., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T. selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. dan Dr. Iwan Darmawan selaku juri Pergelaran Proyek Akhir Progra Studi Tata Rias dan Kecantikan 2016 Fakultas Teknik UNY, dan jajaran petinggi serta tamu undangan yang lain (lihat lampiran 13).

Di dalam Gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta terdapat sekitar 850 *seats* penonton dan tambahan 14 sofa untuk jajaran petinggi Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil dari pergelaran ini, dihadiri oleh sekitar 721 penonton. Tiket yang terjual sebanyak 586 buah, tamu undangan yang hadir sebanyak 57 orang, ditambah dengan kehadiran orang tua atau wali sebanyak 78 orang. Mayoritas penonton yang menyaksikan pergelaran adalah kalangan muda para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pementasan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” berdurasi sekitar 120 menit menyajikan kisah tentang kesetiaan

Hanoman dalam mengembangkan tugas yang diberikan oleh Sri Rama untuk menemukan istrinya, Dewi Sinta. Namun sebelumnya, tugas tersebut diserahkan pada Anggada. Kemudian Hanoman mengajukan diri kepada Sri Rama dan bertekad bahwa ia bisa melaksanakan tugas tersebut lebih baik dibandingkan dengan Anggada. Terjadilah perang saudara antara Hanoman dan Anggada yang kemudian dilerai oleh saudara mereka yang lain yaitu Suwido, Anala, dan Anila. Akhirnya Anggada sadar bahwa tidak seharusnya ia menyerang Hanoman dan mengikhlaskan tugas tersebut dilaksanakan oleh Hanoman.

Perjalanan Hanoman dalam mencari Dewi Sinta tidak mudah, Hanoman bahkan sempat buta karena diracun oleh Sayempraba ketika sedang beristirahat di hutan. Beruntung Hanoman ditolong oleh Sempati sehingga menjadi normal kembali. Setelah itu, Hanoman menemukan tempat penyanderaan Dewi Sinta oleh Rahwana yaitu di Taman Argasoka. Hanoman pun melaksanakan tugasnya dengan baik untuk menyampaikan pesan Sri Rama pada Dewi Sinta. Setelah Hanoman mendapat pesan balasan dari Dewi Sinta untuk Sri Rama, ia sengaja membuat dirinya tertangkap oleh para raksasa Kerajaan Alengka. Diperintahkanlah para raksasa tersebut untuk membakar Hanoman hiup-hidup. Namun setelah api mulai mendekati Hanoman, ia bisa meloloskan diri dan kemudian membumihanguskan tanah Alengka.

Penampilan tokoh Suweda pada saat pementasan berlangsung dengan cukup baik, kostum tampak tidak mengganggu dan sesuai dengan

karakter tokoh yang dibawakan. Namun, lampu LED yang terpasang pada ekor bagian atas mati karena kabel penghubungnya putus, sehingga penggunaan lampu LED yang harusnya lebih ditonjolkan lagi sebagai aspek modern pada kostum tidak begitu nampak. Lampu LED tersebut mati tepat pada saat sebelum pementasan pergelaran utama berlangsung sehingga tidak dapat diperbaiki lagi. Sedangkan aksesoris yang dikenakan sudah cukup mewakili jati dirinya sebagai seorang putra mahkota dari Raja Sugriwa dengan dominan warna silver dengan pelengkap aksesoris berwarna biru. Efek *lighting* juga tidak mengganggu tata rias wajah karakter tokoh, garis-garis yang digambar pada wajah masih nampak dari kejauhan dan sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Tokoh suweda muncul pada 2 segmen pementasan. Segmen pertama yaitu ketika Sri Rama mengumpulkan pasukan kera dan memberi tugas pada Anggada untuk Dewi Sinta yang kemudian muncul Hanoman dan meminta agar tugas tersebut diserahkan padanya. Segmen kedua yaitu ketika Anggada menyerang Hanoman karena merasa dikhianai dan dipermalukan di depan umum atas kelancangan Hanoman. Suweda membantu melarai pertengkarannya antara Hanoman dan Anggada, kemudian Suweda bersama ayahanda dan pasukan kera yang lain melakukan sebuah tarian ritual untuk mengirim Hanoman pergi.

Pesan moral yang dapat diambil dari pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah sudah sepantasnya seseorang yang mengemban tugas tetap mempertanggungjawabkan tugas

tersebut meski terdapat rintangan yang terus menghalangi, dan sebagai seorang saudara seharusnya mendukung apa yang dilakukan saudaranya, bukan melawan atau memerangi. Selain itu, kepercayaan harus benar-benar dipegang teguh dalam keluarga termasuk dalam hubungan suami istri agar terhindar dari kesalahpahaman.