

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Tahap *define* (pendefinisian) melalui beberapa proses yaitu berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Setelah memahami dan mengkaji cerita dari Maha Satya di Bumi Alengka dapat menghasilkan empat aspek analisis yang penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

Dari aspek yang dihasilkan maka terciptalah tokoh Nayaka Dvi yang memiliki karakter pemberani, tunak, satria dan pantang menyerah yang diwujudkan dalam penampilan wajah yang tegas, gagah dan sedikit menyeramkan. Teknik yang digunakan dalam proses pengembangan sumber ide yaitu stilisasi karena merubah bentuk alamiah menjadi bentuk baru agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

Pengembangan sumber ide terdapat pada bagian bahu yaitu penambahan aksesoris bahu yang berbentuk runcing yang bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh dan menampilkan kesan tekno, sehingga tokoh Nayaka Dvi sesuai dengan cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

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

1. Desain Kostum

Desain kostum yang dikenakan Nayaka Dvi terdiri dari rompi, celana dan rampek. Hasil desain rompi Nayaka Dvi menerapkan unsur garis horizontal yang melambangkan kemantapan, garis vertikal memberikan karakter kuat dan garis diagonal memberikan karakter lincah. Unsur warna merah yang memiliki makna percaya diri, hitam bermakna dramatis, putih bermakna sederhana serta tembaga yang menunjukan strata Nayaka Dvi sebagai prajurit. Unsur ukuran dan tekstur karena dapat dilihat dari jarak jauh dan dapat diraba. Bentuk geometris yaitu persegi panjang yang melambangkan stabil dan handal, segitiga yang bermakna percaya diri dan tegas. Desain rompi juga menerapkan prinsip keseimbangan, proporsi kesatuan dan aksen.

Proses pembuatan kostum Nayaka Dvi dibuat melalui beberapa tahap, yaitu: tahap analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide serta analisis pengembangan sumber ide. Selanjutnya tahap pembuatan desain kostum, tahap validasi dan revisi oleh ahli. Setelah itu tahap yang dilakukan adalah mengukur *talent* dan mencari bahan yang akan digunakan.

Pembuatan kostum Nayaka Dvi menggunakan jenis kain satin *silk* berwarna hitam dan merah, pada bagian rompi ditambahkan kain lurik dan aksesoris berbentuk persegi panjang serta kain *rampek* dengan tambahan aksesoris VCD berbentuk segitiga yang dibuat sendiri. Pembuatan kostum

seperti rompi, celana dan *rampek* dibantu oleh seorang ahli untuk menjahit yaitu Darto. Hasil pembuatan rompi dan celana tidak sesuai dan harus membuat lagi karena ukurannya tidak pas dengan *talent* yaitu kekecilan.

Perlengkapan kostum yang digunakan Nayaka Dvi berupa tongkat senjata prajurit, yang dibuat menggunakan paralon yang dicat warna tembaga dengan tambahan spon ati yang telah dibentuk dan dicat serta diberi *glitter* pada setiap sisinya. *Light Emitting Diode (LED)* berwana merah dipasang pada sisi dalam spon ati yang bertujuan untuk menampilkan kesan tekno.



Gambar 28. Desain Kostum
Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)



Gambar 29. Hasil Kostum
Nayaka Dvi
(Sumber: Tri Novia Nugraheni,
2018)

2. Desain Aksesoris

Desain aksesoris yang dikenakan Nayaka Dvi terdiri dari *irah-irahan*, aksesoris bahu, kelat bahu, aksesoris badan, aksesoris pinggang, pelindung tangan, pelindung kaki, alas kaki dan tongkat senjata. Hasil desain aksesoris menerapkan unsur garis lurus yang memberi kesan kokoh dan sungguh-sungguh yang terdapat pada *irah-irahan*, aksesoris bahu, kelat bahu, pelindung tangan, aksesoris pinggang dan pelindung kaki. Garis

lengkung yang memberi kesan riang terdapat pada pelindung tangan dan tongkat senjata. Bentuk segitiga yang bermakna percaya diri dan tegas, belah ketupat yang bermakna menuju kesempurnaan, kerucut untuk memberi kesan bahaya terdapat pada *irah-irahan*, aksesoris bahu, kelat bahu, aksesoris badan, aksesoris pinggang dan pelindung kaki. Warna merah yang bermakna kekuatan dan warna tembaga yang menunjukan strata Nayaka Dvi sebagai prajurit terdapat pada semua jenis aksesoris. Unsur tekstur karena dapat diraba terdapat pada aksesoris bahu, aksesoris badan dan alas kaki. Unsur ukuran terdapat pada pelindung tangan karena dapat dilihat dari jarak jauh. Prinsip proporsi diterdapat pada aksesoris bahu, aksesoris badan dan senjata. Prinsip keseimbangan terdapat pada aksesoris bahu, kelat bahu, pelindung tangan, aksesoris pinggang, pelindung kaki. Prinsip aksen terdapat pada aksesoris bahu dan prinsip irama terdapat pada aksesoris badan.

Proses pembuatan aksesoris Nayaka Dvi melalui beberapa tahapan yaitu tahap melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain aksesoris, validasi oleh ahli dan revisi. Setelah itu tahap mengukur *talent* dan mencari bahan yang akan digunakan.

a. *Irah-irahan*

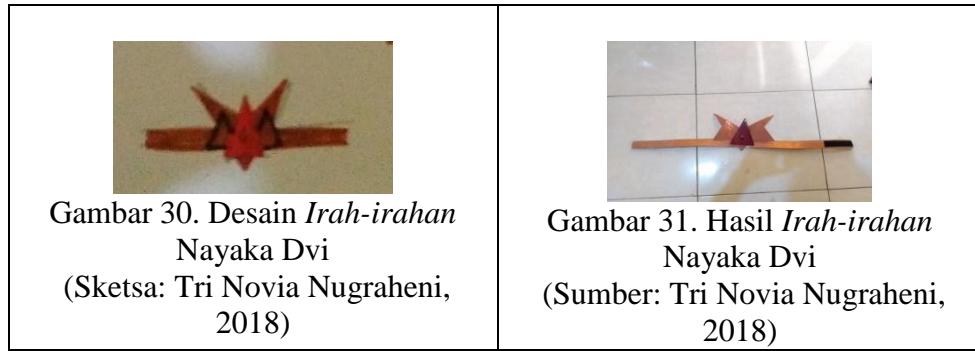
Hiasan kepala atau *irah-irahan* dibuat menggunakan spon ati yang dicat warna tembaga. Pada bagian tengah diberi tambahan aksesoris

berupa spon ati yang dibentuk segitiga kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk baru.

Proses pembuatan aksesoris *irah-irahan* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati dan cat semprot.
- 2) Menggambar pola segitiga sama kaki dan sama sisi pada kertas.
- 3) Bentuk pola tersebut diatas spon ati kemudian gunting sesuai bentuk yaitu 3 potong segitiga sama kaki dan 2 potong segitiga sama sisi.
- 4) Semprot 2 potongan spon ati berbentuk segitiga sama kaki dan sama sisi menggunakan cat berwarna tembaga, kemudian sisa potongan spon ati disemprot menggunakan warna merah.
- 5) Potong spon ati berbentuk persegi panjang dengan ukuran 60 cm x 2 cm, kemudian semprot menggunakan warna tembaga.
- 6) Susun potongan-potongan segitiga sehingga sesuai dengan desain menggunakan lem tembak, kemudian satukan dengan potongan spon ati berbentuk persegi panjang.

Hasil akhir pembuatan *irah-irahan* secara bentuk sudah sesuai dengan desain namun ukuran terlihat lebih besar dari kepala *talent*, karena saat proses pembuatan yang diperhitungkan hanya lingkar kepalanya saja tanpa memperhatikan luas kening.



b. Aksesoris Bahu

Aksesoris bahu dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian digambar pola segitiga dan dipotong. Setelah itu disemprot warna hitam. Spon ati dapat melengkung apabila pada bagian dalamnya diberi kawat, kemudian susun 3 spon ati tersebut dan satukan menggunakan lem tembak. Spon ati yang paling atas di tempelkan manik-manik berbentuk runcing.

Proses pembuatan aksesoris hiasan bahu adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati, kawat, cat semprot dan manik-manik.
- 2) Membuat pola dikertas kardus sesuai desain yang telah dibuat yaitu bentuk segitiga dengan menerapkan sumber ide yang dipilih.
- 3) Gambar pola tersebut diatas spon ati kemudian potong mengikuti pola tersebut. Lakukan hal sama sampai mendapatkan 6 potong bagian.
- 4) Semprot potongan spon ati tersebut menggunakan cat semprot berwarna hitam dan tambahkan serbuk *gliter* diatas permukaannya kemudian diamkan hingga cat mengering.

- 5) Pasang kawat didalam potongan spon ati yang bertujuan agar posisi spon ati dapat melengkung.
- 6) Susun 3 potongan spon ati tersebut dan satukan menggunakan lem tembak.
- 7) Pasang manik-manik berbentuk runcing menggunakan lem tembak pada spon ati bagian paling atas.

Hasil akhir pembuatan aksesoris bahu secara bentuk sudah sesuai dengan desain namun masih ada kekurangan yaitu kesulitan memasang pada bahu *talent* karena pada bagian belakang tidak ada penopangnya sehingga saat mengikatkan tali harus benar-benar kencang untuk mencegah posisi berubah dan mudah untuk bergerak.



Gambar 32. Desain Aksesoris Bahu
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)



Gambar 33. Hasil Aksesoris Bahu
(Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2018)

c. Kelat Bahu

Kelat bahu dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian digambar dan dipotong. Setelah itu dicat menggunakan warna tembaga dan merah dengan tambahan aksesoris yang bertujuan untuk memperindah kelat bahu.

Proses pembuatan aksesoris kelat bahu adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati, cat semprot, *glitter* dan manik-manik.
- 2) Gambar pola segitiga sama sisi dan persegi panjang pada kertas, kemudian membuat pola tersebut diatas spon ati.
- 3) Potong spon ati sesuai pola, setelah itu semprot potongan spon ati berbentuk persegi panjang dengan warna tembaga dan semprot potongan spon ati berbentuk segitiga dengan warna merah. Taburi *glitter* diatasnya dan diamkan hingga cat mengering.
- 4) Rekatkan kedua potongan spon ati berbentuk segitiga pada salah satu sisinya menggunakan lem tembak.
- 5) Satukan potongan tersebut dengan spon ati berbentuk persegi panjang menggunakan lem tembak dan pada kedua sisi ditambahkan manik-manik berbentuk belah ketupat.

Hasil akhir pembuatan kelat bahu sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu perekat yang terpasang mudah lepas karena lem yang digunakan kurang kuat.



Gambar 34. Desain Kelat bahu
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni,
2018)



Gambar 35. Hasil Kelat Bahu
(Sumber: Tri Novia Nugraheni,
2018)

d. Pelindung Tangan

Pelindung tangan dibuat menggunakan spon ati berwarna putih kemudian gambar dan potong. Pada hiasan tangan ini terdapat dua bagian yaitu spon ati sebagai alas yang telah disemprot warna tembaga dan spon ati yang telah dibentuk menyerupai kail disemprot warna merah, kemudian satukan kedua bentuk dan pada setiap sisinya diberi tali karet.

Proses pembuatan aksesoris pelindung tangan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, *couper*, cat semprot, *glitter*, spon ati, manik-manik dan tali karet.
- 2) Membuat 2 pola pada kertas kemudian letakan pola tersebut diatas spon ati. Potong kedua pola menggunakan gunting dan pada bagian yang sulit potong menggunakan *couper*.
- 3) Semprot spon ati bagian pertama yaitu sebagai alas dengan warna tembaga dan spon ati bagian dua dengan warna merah.
- 4) Taburi kedua bagian dengan *glitter* dan diamkan hingga cat mengering.
- 5) Satukan kedua bagian menggunakan lem tembak dan ikatkan tali karet pada setiap sisi yang terdapat manik-manik.

Hasil akhir pembuatan pelindung tangan sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu bentuk yang dihasilkan tidak rapih karena kurangnya pengetahuan tentang teknik memotong.

 <p>Gambar 36. Desain Pelindung Tangan (Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)</p>	 <p>Gambar 37. Hasil Pelindung Tangan (Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2018)</p>
---	--

e. Aksesoris Pinggang

Hiasan pinggang dibuat menggunakan spon ati berwarna putih kemudian gambar persegi panjang kemudian pada ujungnya potong menyudut keatas. Setelah itu semprot dengan warna hitam dan tambahkan spon ati yang telah dibentuk belah ketupat pada bagian tengah, untuk memperindah disetiap sisi belah ketupat ditempelkan manik-manik.

Proses pembuatan ikat pinggang adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati, cat semprot, manik-manik dan perekat.
- 2) Membuat pola pada kertas kemudian letakan diatas spon ati. Setelah itu potong mengikuti pola tersebut.
- 3) Menyemprotkan warna tembaga pada spon ati yang berbentuk persegi panjang dan spon ati yang kedua dengan warna hitam, setelah itu diamkan hingga cat mengering.
- 4) Menempelkan manik-manik pada spon ati berwarna hitam, setelah itu satukan kedua spon ati menggunakan lem tembak dan pada sisinya ditempelkan perekat.

Hasil akhir pembuatan aksesoris pinggang secara bentuk sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu ukuran yang dihasilkan terlihat tidak proporsional dengan tubuh *talent* karena saat proses pembuatan hanya memperhatikan lingkar pinggang *talent* tanpa memperhitungkan ukurannya.



f. *Rampek*

Rampek adalah kain pinggang yang memiliki panjang di atas lutut. *Rampek* dibuat menggunakan kain satin *silk* berwarna merah yang pada bagian tengahnya diberi kain lurik kemudian pada bagian pinggir rampek diberi pita berwarna tembaga dan diberi aksesoris berupa potongan VCD yang telah dipotong berbentuk segitiga dan disemprot dengan warna tembaga.

Proses pembuatan *rampek* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, VCD bekas, lem tembak dan cat semprot.
- 2) Menjahit kain satin *silk* merah dan kain lurik sesuai pola yang dilakukan oleh seorang penjahit.

- 3) Membuat manik-manik menggunakan VCD bekas yang dipotong berbentuk segitiga.
- 4) Menyemprotkan warna tembaga pada VCD tersebut dan diamkan hingga cat mengering.
- 5) Menempelkan dan menyusun manik-manik pada kain menggunakan lem tembak.

Hasil akhir pembuatan *rampek* sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu ukuran lurik pada bagian tengah kurang besar sehingga terlihat kurang proposisional. Hal ini disebabkan karena kurangnya komunikasi antara saya dengan penjahit.



Gambar 40. Desain *Rampek*
Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni,
2018)



Gambar 41. Hasil *Rampek* Nayaka
Dvi
(Sumber: Tri Novia Nugraheni,
2018)

g. Pelindung Kaki

Pelindung kaki dibuat menggunakan spon ati yang berwarna putih kemudian gambar dan potong sesuai pola. Setelah itu semprot dengan warna tembaga dan pada kedua sisinya diberi tali karet.

Proses pembuatan pelindung kaki adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati, manik-manik dan tali karet.
- 2) Membuat pola yang diinginkan sesuai desain pada spon ati, setelah itu potong mengikuti pola tersebut.
- 3) Menyemprotkan cat sesuai dengan warna yang terdapat didesain.
- 4) Menyatukan semua bagian menggunakan lem tembak dan pada kedua sisi ditambahkan manik-manik berbentuk *ring*.
- 5) Ikatkan tali karet pada *ring*.

Hasil akhir pembuatan pelindung kaki sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu kurang rapi dalam pemotongan spon ati.



Gambar 42. Desain Pelindung Kaki
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)



Gambar 43. Hasil Pelindung Kaki
(Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2018)

h. Alas kaki

Alas kaki yang digunakan yaitu berupa sepatu berwarna tembaga dengan tambahan manik-manik dan potongan spon ati yang berbentuk segitiga siku-siku berwarna hitam.

Proses pembuatan alas kaki adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, spon ati, sandal tali, cat semprot dan manik-manik.
- 2) Membuat pola seperti yang diinginkan sesuai *desain* pada spon ati, setelah itu potong spon ati mengikuti pola tersebut.
- 3) Menyemprotkan cat dengan warna yang sesuai *desain* pada setiap bagian.
- 4) Menyatukan bagian-bagian tersebut dengan cara menempelkan pada sisi sandal tali sehingga menjadi bentuk baru yaitu sepatu.
- 5) Menempelkan manik-manik pada sepatu tersebut.

Hasil akhir pembuatan alas kaki sudah sesuai dengan desain, namun terdapat kekurangan yaitu manik-manik yang mudah lepas, sepatu mudah rusak dan setelah digunakan ternyata tidak nyaman untuk bergerak karena manik-manik yang terlepas sehingga pada hari pergelaran *talent* tidak menggunakan alas kaki.



Gambar 44. Desain Alas Kaki
Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni,
2018)



Gambar 45. Hasil Alas Kaki
Nayaka Dvi
(Sumber: Tri Novia Nugraheni,
2018)

i. Tongkat Senjata

Tongkat dibuat menggunakan paralon sepanjang 70 cm yang telah disemprot dengan warna tembaga. Senjata dibuat menggunakan spon ati putih dengan kertas yang telah dibuat pola. Potong spon ati sesuai pola kemudian semprot dengan warna tembaga dan satukan kedua sisinya dengan dijahit. Masukan paralon dan rangkaian LED kedalam spon ati dan tambahkan lem tembak pada setiap sisinya, kemudian taburi *glitter* yang bertujuan untuk memperindah tampilan tongkat senjata.

Proses pembuatan tongkat senjata adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti paralon, gunting, lem tembak, spon ati, cat semprot dan LED yang sudah dirangkai.
- 2) Membuat pola pada kertas sesuai desain kemudian gambar pada spon ati dan potong mengikuti pola tersebut hingga menghasilkan dua bagian.
- 3) Menyemprotkan cat berwarna tembaga pada spon ati dan diamkan hingga cat mengering.
- 4) Satukan kedua sisi bagian menggunakan lem tembak, kemudian ulangi dengan cara dijahit pada setiap sisinya dan sisakan bagian bawah untuk memasukan paralon.
- 5) Potong paralon dengan panjang 90 cm, kemudian semprot dengan warna tembaga dan diamkan hingga cat mengering.
- 6) Pasang rangkaian kabel yang berfungsi untuk menghidupkan LED pada paralon.

- 7) Masukan paralon pada spon ati dan pastikan lampu LED nyala dengan baik.
- 8) Menambahkan rumbai warna merah yang bertujuan untuk memperindah tampilan tongkat senjata.

Hasil akhir pembuatan tongkat senjata tidak sesuai dengan desain karena terdapat tambahan rumbai warna merah pada bagian sisi senjata. Rumbai warna merah dipilih karena warna merah memiliki makna percaya diri, hal ini sesuai dengan Nayaka Dvi yang harus percaya diri dalam melawan Hanoman.



Gambar 46. Desain Senjata Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)



Gambar 47. Hasil Senjata Nayaka Dvi
(Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2018)

3. Rias Wajah

Tata rias wajah yang diterapkan yaitu tata rias karakter dan rias wajah panggung dengan tujuan untuk memunculkan karakter tokoh Nayaka Dvi di atas panggung. Teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” mengangkat tema teknologi maka riasan dibuat tidak *full* menggunakan cat *body painting* karena identik dengan kesan tradisional.

Berikut *step by step* riasan untuk tokoh Nayaka Dvi:

- a. Membersihkan wajah talent menggunakan tisu basah.
- b. Aplikasikan *foundation* pada wajah dan ratakan menggunakan spons.

Setelah itu aplikasikan bedak tabur dan padat.



Gambar 48. Pengaplikasian Foundation
(Sumber: Ryan, 2019)

- c. Bentuk pola menyerupai huruf V diantara kedua alis menggunakan pensil alis berwarna coklat kemudian isi bagian menggunakan pensil alis warna hitam.



Gambar 49. Membuat Pola
(Sumber: Ryan, 2019)

- d. Bentuk pola pada alis menggunakan pensil alis berwarna coklat, lalu isi bagian dalam alis menggunakan pensil alis berwarna hitam agar karakter tegasnya lebih terlihat.



Gambar 50. Membuat Alis
(Sumber: Ryan, 2019)

- e. Kemudian aplikasikan *eye shadow* warna tembaga pada bagian tengah pada pola huruf V dan aplikasikan *body painting* warna merah diantara bagian huruf V dengan alis.



Gambar 51. Pengaplikasian Cat Body Pinting
(Sumber: Ryan, 2019)

- f. Aplikasikan *eye shadow* berwarna hitam pada kelopak mata kemudian ratakan menggunakan kuas dan aplikasikan *eye shadow* warna tembaga pada area tulang pipi.



Gambar 52. Pengaplikasian Warna Tembaga
(Sumber: Ryan, 2019)

- g. Bentuk garis diagonal menggunakan pensil alis terlebih dahulu selanjutnya aplikasikan cat *body painting* warna merah kemudian pada sisinya diberi warna cat *body painting* hitam.



Gambar 53. Menggambar Garis
(Sumber: Ryan, 2019)

- h. Aplikasikan *eye shadow* warna tembaga pada area tulang rahang.
- i. Tahap terakhir yaitu menggambar pola gigi taring menggunakan cat *body painting* warna putih kemudian pada setiap sisinya diberi warna cat *body painting* hitam yang bertujuan untuk mengeluarkan karakter raksasa.



Gambar 54. Membuat Gigi Taring
(Sumber: Ryan, 2019)

Hasil akhir rias karakter tidak sesuai dengan desain karena terdapat tambahan kumis dan garis pada pipi dibaurkan yang justru membuat terlihat kotor.

j. Hasil *make up*



Gambar 55. Desain Rias Karakter
Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni,
2019)



Gambar 56. Hasil Riasan
(Sumber: Ryan, 2019)

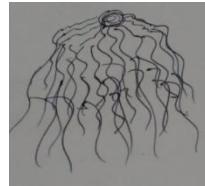
4. Penataan *Wig*

Penataan rambut pada tokoh Nayaka Dvi yaitu hanya memakaikan *wig* yang berbentuk keriting gimbal seperti wayang kulit Kumbakarna dengan sedikit modifikasi yaitu adanya tambahan kepangan-kepangan kecil yang terbuat dari *cemara* berwarna tembaga pada bagian depan yang kemudian disatukan dengan ikatan cepol.

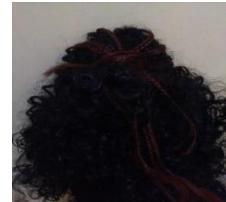
Proses penataan *wig* adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem tembak, jepit lidi, *wig*, cemara berwarna tembaga.
- b. Membuat kepangan kecil pada *cemara* dan lem pada ujung kepangan yang bertujuan untuk mengunci agar tidak lepas. Lakukan hal yang sama sampai mendapatkan sekitar 7 kepangan.
- c. Potong setiap kepangan cemara kemudian lem ujung potongan yang bertujuan untuk mengunci agar tidak lepas dan tetap rapih.
- d. Menyatukan kepangan cemara pada *wig* dengan cara menempelkan ujungnya pada bagian dalam *wig* yang bertujuan agar terlihat *natural*.
- e. Membuat cepolan kecil yaitu dengan cara menarik *wig* ke belakang dan ikat menggunakan karet, setelah itu lilitkan sisa ikatan dan kunci dengan jepit lidi.

Hasil penataan *wig* sudah sesuai dengan desain, namun masih terdapat kekurangan yaitu cepolan yang kurang terlihat dan tidak rapih sehingga tidak terlihat alami.



Gambar 57. Desain Rambut Nayaka Dvi
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)



Gambar 58. Hasil Rambut Wig
(Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2019)

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

1. Validasi Desain oleh Ahli 1

Proses validasi desain dilakukan pada hari Rabu, 05 Desember 2018 oleh Afif Ghurub Bestari. Perubahan yang dilakukan pada desain yaitu bagian hiasan bahu yang awalnya asimetris diganti menjadi simetris, hal ini dilakukan untuk menyamakan bentuk dengan tokoh prajurit yang lain. Kain *rampek* ada di kedua sisi kaki dan baju hanya berbentuk rompi atau tidak ada lengan. Aksesoris berbentuk kelat bahu yang berukuran kecil perlu ditambahkan untuk semua pasukan prajurit. Celana pada bagian bawah ada *kikik* atau belah ketupat yang bertujuan untuk memudahkan *talent* bergerak selain itu juga untuk menghindari celana robek dan pada bagian lututnya diberi karet. Setelah melakukan percobaan membuat kostum seperti desain ke-2 ternyata aksesoris pada bahu sulit untuk bergerak sehingga terjadilah perubahan pada desain dan menghasilkan desain yang ke-3.



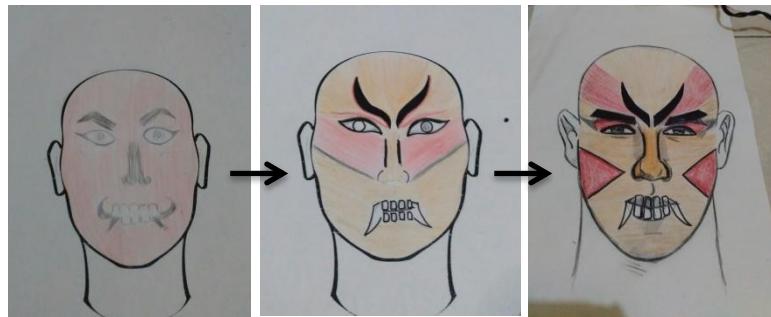
Gambar 59. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Proses validasi desain rias wajah dan penataan rambut dilakukan oleh Yuswati pada hari Kamis, 13 Desember 2018. Hasil validasi rias wajah

yaitu riasan masih terlihat tradisional dan perlu memunculkan unsur teknologi.

Pada tanggal 17 Desember 2018, hasil validasi rias wajah yaitu menginginkan rias wajah raksasa namun masih terlihat ganteng. Sedangkan hasil validasi tanggal 10 Januari 2019 yaitu warna riasan kurang tebal.



Gambar 60. Hasil Validasi Desain Rias Karakter
(Sketsa: Tri Novia Nugraheni, 2018)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Pembuatan kostum dan desain dibuat oleh Tri Novia Nugraheni sedangkan dalam pembuatan rompi dan celana dibantu oleh seorang penjahit yaitu Darto. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat kostum dan aksesoris yaitu ± 24 hari. Biaya yang dikeluarkan untuk menjahit rompi dan celana Rp. 100.000 dan untuk bahan-bahan pembuatan aksesoris Rp. 500.000. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 09 Desember 2018 dan 04 Januari 2019, dengan hasil tali yang digunakan pada aksesoris diganti menggunakan tali karet agar lebih fleksibel saat dikenakan.

4. Uji Coba Rias Karakter

Uji coba rias karakter dilakukan beberapa kali yaitu sebagai berikut:

- a. Uji coba rias wajah pertama dilakukan pada hari Kamis, 13 Desember 2018, dengan hasil evaluasi make up masih terlihat tradisional.

- b. Uji coba rias wajah kedua dilakukan pada hari Senin, 17 Desember 2018, dengan hasil evaluasi riasan wajah seharusnya masih dapat terlihat ganteng meskipun seram, struktur gigi masih belum benar.
- c. Uji coba rias wajah ketiga pada hari Kamis, 10 Januari 2019, *make up* masih kurang tebal sehingga warna-warna yang digunakan tiadak begitu terlihat.



Gambar 61. Hasil Uji Coba Rias Karakter
(Sumber: Tri Novia Nugraheni, 2018&2019)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelaran, dengan mengusung tema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka”. Pergelaran ini diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta yang ditujukan untuk semua kalangan masyarakat dan semua usia dengan tujuan menampilkan hasil karya mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan 2016 serta melestarikan budaya Indonesia.

Beberapa tahapan yang dilalui pada proses *deessiminate* ini yaitu 1) Penilaian ahli (*grand jury*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, 3) pergelaran utama. Berikut beberapa tahapan tersebut:

1. Penilaian Ahli (*grand juri*)

Kegiatan *grand juri* adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pergelaran utama. *Grand juri* diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari Instansi Kedaulatan Rakyat, seniman seni pertunjukan oleh Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons. dan Dr. Darmawan Dadijono.

Penilaian para ahli mendapatkan hasil karya terbaik yaitu karya terbaik kelompok prajurit diraih oleh Galuh Cahya Andayasari (Nayaka Panca), Aprilia Risti (Nayaka Eka) dan Mira Riska Fitria (Nayaka Catur). Karya terbaik kelompok dayang diraih oleh Lailia Ayu Meiriska (Dayang 4), Eka Mulyanti (Dayang 6) dan Pradaning Iga Imanida (Dayang 2). Karya terbaik raseksi diraih oleh Fitri Maghfiroh (Rasesksi 5), Pangesti Rizki Asih (Raseksi 2) dan Violita Mega Puspitasari (Raseksi 3). Karya terbaik kelompok binatang diraih oleh Whinda Oktaviana (Hanoman), Sri Indra Murni (Sugriwa) dan Larasati Ayu Kencana Putri (Sempati).

Karya terbaik kelompok punakawan diraih oleh Rosita Nadya Utami (Gareng), Ersa Vilania Ayu Pramudia (Petruk) dan Felinda Erinoka Sekarwangi (Togog). Karya terbaik kelompok patih diraih oleh Widya Sinta Cahya Meilani (Sayempraba), Ardevi Amalia (Laksamana) dan Dewi

Rahmawati (Indrajit). Karya terbaik raja diraih oleh Angela Devika Okviana Sari (Dewi Shinta), Fairuz Qu Ratu Ayu (Rahwana) dan Syarifa Ghiftia (Kumbakarna). Selain itu juga terdapat pemilihan talent terbaik yang diraih oleh tokoh Tri Jata. Pada hari pergelaran dilakukan *votting* oleh penonton untuk mendapatkan tokoh favorit dan akhirnya diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu. Tokoh terbaik diraih oleh Raseksi 5 hasil karya Fitri Maghfiroh.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan pada Jumat, 11 Januari 2019 di Pendopo Gambir Sawit pada pukul 13.00-16.00 WIB. Gladi kotor ini fokus pada latihan pementasan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” guna menyelaraskan penari, musik dan cerita agar semua elemen dapat menyatu dengan baik. Proses gladi ini juga membuat *talent* menjadi lebih siap dalam koreografi dan *blocking*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta, acara difokuskan pada latihan teater oleh para *talent* dan pengrawit. Selain itu juga penempelan pita pada kursi, penataan *layout*, pengecekan *lighting*, pengecekan *sound* dan persiapan pengisi acara. Kondisi *talent* Nayaka Dvi saat mengikuti gladi bersih yaitu sudah dalam kondisi siap dan berfokus pada persamaan gerak tari dengan kelompok prajurit sekaligus latihan *blocking*.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan gladi bersih yaitu para *talent*, pengawit dan pengisi acara menjadi lebih yakin dan menjadi lebih terlatih pada saat tampil dipergelaran utama.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” telah sukses ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.00-16.30 WIB yang bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M, Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr Giri Wiyono M.T selaku wakil Dekan III, Humas Fakultas Teknik UNY, Kepala Program Studi PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen Busana, Dosen Boga, Teknisi PTBB, Orang tua mahasiswa Tata Rias, pihak *sponsorship*, perwakilan tempat Praktek Industri, Organisasi Mahasiswa dan *ticketing*. Tiket pertunjukan yang tersedia sejumlah 592 dan terjual sebanyak 584. Penonton yang menyaksikan pertunjukan yang berdurasi 90 menit ini yaitu berasal dari kalangan masyarakat, pelajar, mahasiswa dan kalangan remaja.

Pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menampilkan semua tokoh, salah satunya Nayaka Dvi sebagai seorang prajurit Alengka. Nayaka Dvi tampil secara maksimal, dilihat dari gerakan tari yang kompak dan penuh semangat dengan prajurit lain, namun sedikit mengalami masalah seperti beberapa manik-manik yang tertempel pada

aksesoris ada yang terlepas serta riasan wajah kurang terlihat dari bangku belakang penonton karena dasar *make up* yang kurang tebal.

Pesan moral yang terdapat dalam cerita ini adalah ketika kita diutus oleh orang lain maka bertanggung jawablah dan lakukan dengan sepenuh hati perintah tersebut.