

BAB IV

PROSES, HASIL & PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang proses, hasil, dan pembahasan yang berisi tentang proses rancangan, pelaksanaan, dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata dengan menggunakan 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Dessiminate* yang akan diuraikan secara lengkap.

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Define (pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita “Maha Satya di Bumi Alengka” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil bahwa pertunjukan teater tradisi atau wayang orang dengan mengambil tema Hanoman Duta di Ramayana dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka dengan menginspirasi dari wayang gaya Yogyakarta. Maha Satya di Bumi Alengka menceritakan tentang Sinta yang diculik oleh Rahwana atau Dasa Muka, dengan itu Anoman di utus untuk menjadi Duta dan menyelamatkan Sinta ke Negeri Alengka.

Tokoh Sayempraba adalah seorang raseksi memiliki karakter yang halus dan sopan santun, tapi dalam hatinya sifat kejam dan senang mencelakakan orang lain, dan Sayempraba adalah bekas atau mantan istri dari Rahwana. Karakteristik Sayempraba penampilan dengan berwajah cantik tetapi bagian pipi dan mulut atau bibir tidak seperti layaknya manusia, berkulit hitam atau sawo matang.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, Sayempraba akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi atau wayang orang sebagai proyek akhir mahasiswa dengan menyusun

konsep *tecno*, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Sayempraba agar sesuai dengan tema Hanoman Duta yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Sayempraba dalam cerita Ramayana. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan *Distorsi* yaitu merupakan pengembangan bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambarkan wujud pada beberapa objek.

Sumber ide yang dipilih untuk Sayempraba adalah naga cina, sumber ide ini dipilih karena Sayempraba dapat berubah wujud menjadi apa saja dan pada wayang asli Sayempraba terdapat bentuk atau wujud naga di bagian irah-irahan Sayempraba. Berdasarkan sumber ide tersebut, maka pengembangan sumber ide yang dipilih ialah *Distorsi*. Bagian yang dilakukan distorsi adalah wujud desain kostum, aksesoris dan rias karakter yang terdapat beberapa unsur dan prinsip desain, sehingga dapat mencapai karakter tokoh yang dapat langsung dipahami melalui wujud tersebut.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Design (perencanaan)

Proses, hasil, dan pembahasan design akan membahas tentang rancangan desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah, desain penataan rambut, desain pergelaran, berikut pembahasan-pembahasan secara rinci:

1. Hasil Analisis Desain Kostum Tokoh Sayempraba

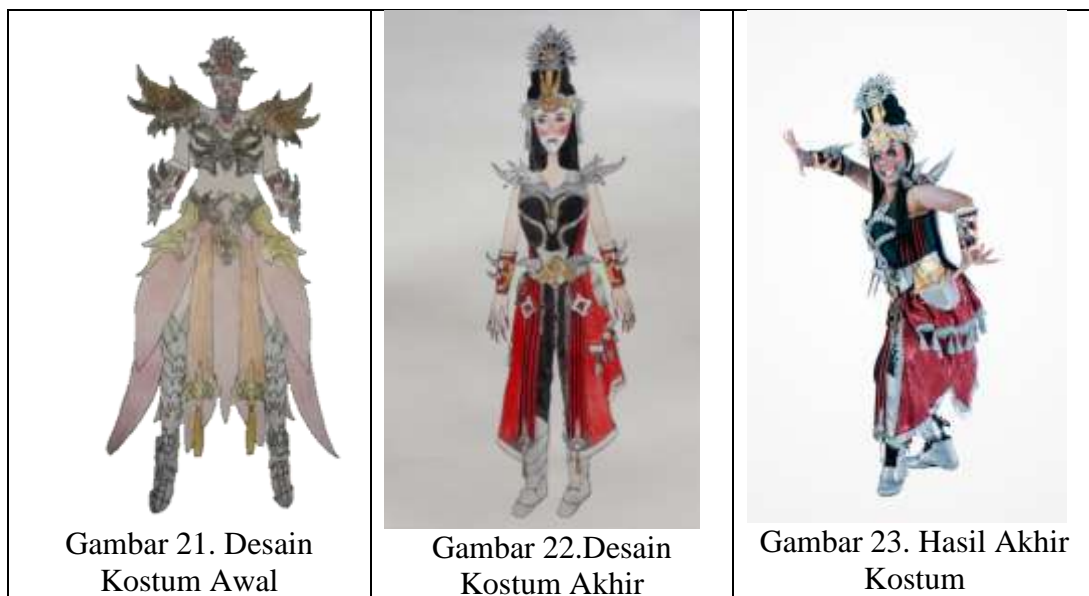
- a. Desain kostum yang dikenakan Sayempraba terdiri dari *miniset*, *lontorso/kemben*, celana, dan aksesoris pelengkap kostum. Pada desain

kostum ini memiliki prinsip keselarasan yang menjadikan keseimbangan, irama dan proporsi pada desain kostum Sayempraba.

- b. Pembuatan desain kostum tokoh Sayempraba, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta berfungsi terwujudnya sebuah kostum. Unsur-unsur yang dipakai pada desain kostum tokoh Sayempraba memiliki garis lurus yang sesuai dengan sifat yang dimiliki yaitu antagonis, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang aktif bergerak. Bentuk yang digunakan yaitu seperti duri, bentuk ini mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita sesuai dengan keaslian sumber ide. Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Sayempraba.
- c. Tahap selanjutnya yaitu mencari bahan, warna serta jenis bahan yang akan digunakan. Kostum Sayempraba menggunakan kain kaos berwarna hitam untuk bagian *tank top*, kain latex berwarna hitam untuk leging, kain *bridal* warna merah marun dan kain *sequin* berwarna merah marun, menggunakan *kemben/lontorso* berwarna hitam, bahan tambahan dirok rumbai-rumbai menggunakan renda rumbai gorden silver, pita silver, renda krincingan. Tampilan kostum Sayempraba tidak akan sempurna tanpa bantuan dari seorang ahli menjahit, maka dibutuhkanlah bantuan dari ahli menjahit untuk membuat kostum rok rumbai-rumbai

Sayempraba dalam proses menjahit di bantu oleh Endang Widi Wahyuni (ibu saya), sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh perancang.

- d. Kostum di sesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran talent, warna serta bentuk yang sudah di tetapkan. Pelaksanaan fitting dlakukan tidak bersamaan karena talent ada yang bisa hadir dan ada yang sedang ada agenda lain. Untuk *fitting* pertama perancang mencobakan aksesoris sebagian dan *lontorso/kemben*, dan sepatu, untuk lontorso/kemben ukurannya kurang dengan badan talent (kekecilan), maka dilakukanlah perbaikan agar nyaman saat digunakan oleh talent.



(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani, Ufan Nur, dan Ria Ayu, 2018)

Desain kostum yang di setuju oleh dosen pembimbing karena kostum sudah memenuhi syarat tecno 60%, tetapi dengan ahli desain

tidak disetujui karena bagian pundak atau bahu terlalu tinggi dan bagian kaki tidak boleh terlalu ribet.

a. *Tang top*

Tang top yang digunakan oleh Sayempraba menggunakan bahan kaos katun berwarna hitam dengan sesuai ukuran *talent*.



b. *Lontorso/kemben*

Lontorso/kemben yang digunakan oleh Sayempraba menggunakan *lontorso/kemben* warna hitam, yang sedikit kesulitan saa mencari ukuran, dan pada akhirnya dipotong agar *talent* lebih leluasa.



c. Celana

Celana yang digunakan oleh Sayempraba menggunakan bahan *leging latex* seperti celana senam, saat digunakan *talent* sangat lentur dan tidak mengganggu.



d. Rok rumbai

Rok rumbai yang digunakan oleh Sayempraba menggunakan bahan *sequin* berwarna merah marun, terkendala saat mengukur talent. Kaena mengukur talen sudah 1meter dan digunakannya kain 1.5meter tetapi saat digunakan tidak sesuai dengan rancangan desain.



Gambar 30. Desain Rok Rumbai-rumbai

(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani, 2019)



Gambar 31. Foto Rok Rumbai-rumbai
(Dokumentasi: Widya Sinta Cahya Meilani, 2019)

Pembahasan desain kostum saat digunakan dalam pertunjukan ramayana yang dikemas dalam teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka Hanuman Duta yaitu kostum yang dikenakan agak sedikit memaksa, dibagian lontorso/kemben harus di potong, terpaksa lah harus menggunakan kaos dalam atau *teng top*. Pada bagian rok rumbai saat digunakan harus jatuh dan mengembang, tetapi saat digunakan rok rumbai tidak bisa mengembang dengan sempurna karena ukuran yang tidak sesuai dengan *talent*. Warna kostum kurang menyala dibagian rok rumbai karena keliru membeli warna kain.

2. Hasil Desain Aksesoris

- a. Desain Aksesoris yang dikenakan sayempraba terdiri dari hiasan kepala atau *irah-irahan*, hiasan penutup dada, hiasan pada bahu, ikat tangan, ikat pinggang, pelindung betis, sepatu. Pada desain aksesoris ini memiliki prinsip keselarasan yang menjadikan keseimbangan irama dan proporsi pada desain aksesoris pada tokoh Sayempraba.

- b. Pembuat desain Aksesoris dibuat dengan konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta berfungsi terwujudnya sebuah kostum. Unsur yang digunakan pada desain aksesoris menggunakan garis tebal lurus, zigzag, yang sesuai dengan sifat sayempraba antagonis. menggunakan spon hati berwarna cream, cara yang digunakan untuk membuat aksesoris yaitu teknik pengaplikasian pola desan ke spon hati, pembuatan pola itu sendiri menggunakan karton atau kardus yang tipis. kemudian buat pola di spont hati tersebut, lalu potong sesuai pola yang sudah diterapkan.
- c. Proses pembuatan kostum pada bagian aksesoris pelengkap yaitu irah-irahan, ikat tangan, penutup dada (pada bagian lontorso atau kemben), bagian bahu, ikat pinggang, ikat betis, sepatu. Perubahan pada bagian bplindung betis yang harusnya berbentuk cringt-cringit atau duri naga dirubah membentuk seperti bagan bawah perut naga, jika menggunakan desain awal akan mengganggu saat melakukan gerak atau tarian. Lalu hiasan bahu hanya mengecilkan saja tidak terlalu besar agar bsa leluasa saat bergerak dan menari tidak ada perubahan pada unsur garis dan prinsip. Berikut ini proses pembuatannya:
 - a. Bagian irah-irahan atau ikat kepala, ikat tangan, penutup dada, bagian bahu, ikat pinggang, ikat betis, dan sepatu
 - b. Langkah pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan
 - c. Langkah ke dua Membuat pola desain pada karton atau kardus tipis yang sesuai dengan desain yang sudah ada,

- d. Langkah ke tiga menggambar pola di spon hati sesuai dengan pola pada karton, buat satu bagian demi bagian.
- e. Langkah ke empat potong spon hati sesuai pola.
- f. Langkah ke lima mal atau tempel kain lame dengan spon hati dengan lima spon hati
- g. Langkah ke enam tempel atau gabungkan antara 1 sengan yang lain.
- h. Langkah tujuh gambar dengan spidol untuk mendetailkan lengkungan atau garis
- i. Langkah delapan mendetailkan warna emas, merah dan hitam pada bagian pola tertentu.
- j. Langkah ke sembilan menempelkan aksesoris pada bagian tertentu, dan menambahkan lampu led agar menambah kesan tecno.

Bentuk aksesoris yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat si penulis, hal ini sesuai dengan kenyataan. Perubahan yang terjadi pada pembuatan kostum saat mengemal atau mengelim spon hati dengan kain karena saat mengemal terkadang lima masih basah dan membuat tidak rapi pada kain yang menempel.

a. Irah-irahan atau ikat kepala

Bahan dasar dari irah-irahan atau ikat kepala dari spon hati, kain lame dan cat poster, membuat irah-irahan dengan ukuran nasional seorang penari, untuk mengaitkan satu dengan yang lain menggunakan karet elastis, biar bisa menyesuaikan kencang atau kendornya irah-irahan atau

ikat kepala. Saat pemasangan irah-irahan atau ikat kepala pada dahi atau *hair line*.



Gambar 32. Desain Irah-irahan atau Ikat kepala
(Sketsa: Widya Sinta dan Tessa Rizky Mahendra, 2019)



Gambar 33. Foto Irah-irahan atau Ikat Kepala
(Sumber: Widya Sinta Cahya Meilani, 2019)

b. Ikat tangan

Bahan dasar dari ikat tangan yaitu spon hati, kain lurik, kain lame, ukuran ikat tangan sesuai dengan pergelangan tangan talent, untuk mengaitkan satu dengan yang lain menggunakan tali sepatu. Setelah ukuran dikecilkan karena takutnya mengenai sanggul saat menari, ternyata bukan kebetulan tetapi sesuai dengan apa yang dikonsepkan.



Gambar 34. Desain Ikat Tangan
(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani,
2019)



Gambar 35. Foto Ikat Tangan
(Sumber: Widya Sinta Cahya Meilani,
2019)

c. Penutup dada

Bahan dasar penutup dada menggunakan spon hati, kain lame, manik-manik, memasang atau menempelkan hiasan dada atau penutup dada langsung ke lontorso/kemben, dengan bantuan lem bakar. Setelah digunakan pada talen ternyata pas dan sesuai.



Gambar 36. Desain Penutup Dada
(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani,
2019)



Gambar 37. Foto Penutup Dada
(Sumber: Widya Sinta Cahya Meilani,
2019)

d. Hiasan bahu

Bahan dasar hiasan bahu yaitu menggunakan spon hati, kain lame, spidol, cat poster, bahan tambahan lampu led, kabel, batu baterai. Memasang hiasan bahu dengan karet elastis dan dikaitkan keduanya agar saat menari tidak mlotok atau jatuh. Dengan menyesuaikan bahu talet

dan tinggi talet ternyata hiasan bahu ini tidak sesuai karena proporsi tubuh tidak sesuai dengan penari biasanya. Jadi untuk menjangkau kekurangan tersebut di buat kuku pengurangan kuku pada bagian hiasan pundak, menjadi tidak terlalu ramai dan ribet. Saat digunakan talet menari dan latan terater tetap nyaman dan terkondisi.



Gambar 38. Desain Hiasan Bahu
(Sketsa: Tessa Rizky Mahendra,
2019)



Gambar 39. Foto Hiasan Bahu
(Sumber: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)

e. Ikat pinggang

Bahan yang digunakan untuk ikat pinggang yaitu spon hati, kain lame, kain kain lurik, spidol, bahan tambahan rantai, kancing batok, renda emas, umbai gorden. Memasang ikat pinggang dengan menggunakan tali sepatu, dan ukuran ikat pinggang sesuai dengan ukuran pnggul talent. Saat diggunakan talet pas dan sesuai dengan desain.



Gambar 40. Desain Ikat Pinggang
(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani,
2019)



Gambar 41. Foto Ikat Pinggang
(Sumber: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)

f. Ikat betis

Bahan yang digunakan untuk ikat betis yaitu spon hati, kain lame, spidol, tali sepatu. Memasang ikat betis ini cukup menggunakan tali sepatu dan diikat pada bagian belakang betis, ukuran yang sangat sesuai dengan *talent*, desain awal tidak seperti ini karena terlalu ribet desain sebelumnya dan takutnya ahli dosen mengganggu talent saat menari, jadi dibuat sesimple mungkin, dan kurangnya waktu pembuatan jadi hanya digambar tanpa ada unsur 3D-nya. Setelah digunakan ternyata sudah nyaman dan sesuai.



Gambar 42. Desain Ikat Kaki
(Sketsa: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)



Gambar 43. Foto Ikat Kaki
(Sumber: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)

g. Sepatu

Bahan yang digunakan untuk spatu yaitu sepatu asli yang terbuat dari kain bludru, kain lame, dengan cara ditutup sepatu dengan kain lame ternyata menambah kesan hidup pada bagian bawah dan mendukung untuk hiasan betis. Sepatu yang dikenakan sangat sesuai dengan desain dan talent menggunakannya pun tanpa susah payah.



Gambar 44. Desain Sepatu
(Sketsa: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)



Gambar 45. Foto Sepatu
(Sumber: Widya Sinta Cahya
Meilani, 2019)

3. Desain Rias Wajah

- a. Rancangan desain rias wajah yang memiliki unsur desain garis yang berarti tegas menggambarkan tokoh yang bergerak aktif, dan menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari bentuk alis, bibir yang sama, *blushon* dengan bentuk yang seimbang atau simetris, riasan Sayempraba mengikuti karakter Sayempraba yang licik, dari mata ke atas berkarakter baik menggunakan *eyeshadow smokey eyes* dan alis yang normal seperti layaknya putri karena dia berwajah cantik. Untuk bagian mata kebawah menerapkan garis dan corak merah pada pipi ditambah dengan *pines* menandakan Sayempraba seorang raksasa wanita dengan sifatnya yang suka mencelakai orang lain atau licik, menggunakan *pines* karena dia seorang raksasa yang ingin orang lain terluka atau lenyap. Menggunakan *bluson* warna merah,

filosofi warna merah adalah berani seperti Sayempraba. Penambahan *pines* pada bagian pipi disesuaikan dengan pipi *telent* agar seimbang dengan karakter yang licik.

- b. Tata rias pada sayempraba menggunakan jenis rias panggung dan karakter, pengaplikasian yang ditambahkan pada rias wajah sayempraba berupa *bluson*, garis, taring dan *pines*. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter yang di tonjolkan. Teknik pengaplikasian *bluson* layaknya menggunakan *bluson*, ditambahkan body painting warna merah dan *bluson* warna merah juga, teknik pengaplikasian bagian bawah tulang pipi menggunakan *body painting* warna abu-abu, pembuatan garis atau pengaplikasian dengan menggunakan eyeliner warna silver, menggunakan unsur-unsur garis melengkung kebawah, teknik pengaplikasian taring menggunakan *body painting* warna putih dibentuk runcing seperti gigi dan didetailkan menggunakan *body painting* warna hitam, penambahan *pines* pada sudut/tulang pipi, pengaplikasian menggunakan lim bulu mata dan ditempel.

Proses merias wajah panggung dan karakter:

- a. Langkah pertama menyiapkan alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan
- b. Langkah ke dua membersihkan wajah dan mengaplikasikan pelembab
- c. Langkah ke tiga pengaplikasian foundation



Gambar 46. Pengaplikasian Foundation
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- d. Langkah ke empat pengaplikasian bedak tabur



Gambar 47. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- e. Langkah ke lima pengaplikasian bedak padat



Gambar 48. Pengaplikasian Bedak Padat
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- f. Langkah ke enam membentuk alis



Gambar 49. Membentuk Alis
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- g. Langkah ke tujuh mengisi/mewarnai alis yang sudah dibentuk



Gambar 50. Memberi Warna atau Mengisi Alis
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- h. Langkah ke delapan mendetailkan alis



Gambar 51. Mendetailkan Alis
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- i. Langkah ke sembilan menajamkan alis



Gambar 52. Menajamkan Alis
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- j. Langkah ke sepuluh pengaplikasian perona pipi



Gambar 53. Pengaplikasian Perona Pipi
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

k. Langkah selanjutnya mendetailkan Tulang pipi



Gambar 54. Mendetailkan Tulang Pipi
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

l. Pengaplikasian eyeshadow



Gambar 55. Pengaplikasian Eyeshadow
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

m. Pengaplikasian *Eyelin*er Atas



Gambar 56, Pengaplikasian *Eyelin*er Atas
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

n. Pengaplikasian Garis agar terlihat *Tecno*



Gambar 57. Pengaplikasian Garis
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

o. Pemasangan Bulu Mata



Gambar 58. Pemasangan Bulu Mata
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

p. Pengaliksaan seding luar pada hidung



Gambar 59. Pengaplikasian Seding Luar
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- q. Pengaplikasian *body painting* warna merah pada pipi



Gambar 60. Pengaplikasian *Body Painting*
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- r. Pengaplikasian *body painting* warna abu-abu



Gambar 61, Pengaplikasian *Body Painting* II
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- s. Penempelan atau pemasangan *pines* dengan lim bulu mata



Gambar 62. Penempelan *Pines*
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

t. Pengaplikasian perona bibir



Gambar 63. Pengaplikasian Perona Bibir
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

u. Membentuk taring



Gambar 64. Membentuk Taring
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)



Gambar 65. Hasil Akhir Rias Wajah Sayempraba
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

4. Desain penataan rambut

Rancangan desain penataan rambut ini akan menggunakan penataan rambut *top mess* atau penataan puncak, berbentuk menyerupai stupa karena Sayempraba adalah keturunan raja, dimana Sayempraba sewajarnya diatas, dan Sayempraba seorang ratu/pemimpin bagi raseksi-raseksi yang lain. Menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain penataan rambut yang berbentuk seimbang dan simetris. Proporsi yang sesuai dengan *talent*.

Penataan rambut menggunakan penataan puncak dan sederhana, menggunakan cemara yang dibuat melingkar dengan bantuan stimin agar membentuk seperti stupa

Proses penataan rambut:

- a. Menyisir rambut, dan setengah kepala rambut dibawa ke atas dan dicepol



Gambar 66. Menyisir rambut
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- b. Pengaplikasian *hair spray* bagian depan



Gambar 67. Pengaplikasian *Hair Spray*
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- c. Pasangkan *lungsen* pada bagian belakang



Gambar 68. Pemasangan *Lungsen*
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- d. Pasangkan sanggul yang sudah di buat ke atas kepala



Gambar 69. Pemasangan Sanggul
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

5. Desain *Nail Art*

Desain *Nail Art* yang digunakan Sayempraba yaitu kuku panjang berwarna merah, warna merah pada kuku melambangkan keberanian Sayempraba. Proses pembuatan *Nail Art* hanya menggunakan cat kuku dan kuku palsu.

Berikut proses pemasangan:

- a. Menempelkan lim pada kuku



Gambar 70. Menempelkan Lim
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

- b. Menempelkan kuku palsu ke kuku asli yang sudah di beri lim



Gambar 71. Menempelkan Kuku
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

6. Desain *Body painting*

Desain *Body painting* digunakan Sayempraba yaitu berwarna silver. Warna silver menciptakan kesan glamor, seperti Sayempraba yang sudah merubah goa menjadi istananya yang megah. Menggunakan warna silver

karena ingin menyerupai bentuk *tecno* (robot) maka menggunakan *body painting* warna siver.

Berikut proses pengaplikasian:

- a. Aplikasikan *body painting* ke bagian tangan seperti menggunakan lulur.



Gambar 72. Mengaplikasikan *Body Painting*
(Sumber: Dokumentasi Dikiy Agung 2019)

C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Develop (pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap ketiga yaitu *Develop* (Pengembangan) yang menjelaskan tentang Validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

1. Validasi Desain Kostum oleh Ahli I

Proses validasi dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub B, validasi disetujui oleh ahli desain kostum dilakukan pada hari jum'at 11 Desember 2018. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum mengubah pada bagian bahu dan aksesoris kaki. Dilakukan pengurangan dan penyederhanaan pada kostum, karena saat tampil dipementasan teater tradisi *talent* akan menari, jadi kostum yang terlalu megah akan mengganggu saat menari.



Gambar 73. Validasi Desain I dan II Kostum
(Sketsa: Ufan Nur dan Ria Ayu Astari, 2018)

2. Validasi Desain Rias Wajah oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah dan penataan rambut yaitu Asi Tritanti. Validasi dilakukan dengan hasil rias wajah dan penataan rambut. Saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yaitu menajamkan riasan pada mata, perona pipi, dan garis agar *tecnonya* lebih menonjol. Dengan menambahkan *body painting* warna merah pada pipi agar perona pipi terlihat tajam dan mengurangi pines pada pipi. Untuk penataan rambut pembuatan sudah benar seperti stupa, tetapi kurang bedar dan kurang rapi, bentuk stupa kurang terlihat.



Gambar 74. Desain Rias Wajah I dan terakhir
(Sketsa: Widya Sinta Cahya Meilani, 2019)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum yang digunakan oleh sayempraba *leging latex* seharga Rp. 60.000,- (Enam Puluh Ribu) *lontorso/kemben* seharga Rp. 40.000,- (Empat Puluh Ribu Rupiah) tang top seharga Rp. 15.000,- (Lima Belas Ribu Rupah) untuk rok rumbai-rumbai dibuat oleh Endang Widi Wahyuni (ibu saya sendiri), hanya membeli bahan dan renda rumbai seharga Rp. 100.000,- (Seratus Ribu Rupiah) sedangkan aksesoris dibuat oleh Tul (Bapak Teman Saya) dibantu oleh saya penulis Widya Sinta Cahya Meilani. Aksesoris dibuat membutuhkan waktu ± 3 minggu dengan mengeluarkan biaya sebanyak Rp. 700.000,- (Tujuh Ratus Ribu Rupiah).

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, pada tanggal 16 Desember 2018 dan 4 Januari 2019 dengan perubahan menambahi kain depan pada rok rumbai-rumbai dan membesarkan sanggul agar terlihat sinkron dengan porposi tubuh.



Gambar 75. Pembuatan Kostum dan Aksesoris
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta Cahya Meilani, 2019)

4. Uji Coba Rias Wajah dan Penataan Rambut

Validasi tata rias dilakukan sebanyak lima kali, pada hari Kamis 13 Desember 2018, Selasa 18 Desember 2018, Rabu 19 Desember 2018, Selasa 01 Januari 2019, dan Kamis 10 Januari 2019.

- a. Hasil validasi rias wajah pada hari Kamis 13 Desember 2018, yaitu warna eyeshadow kurang menonjol, garis pada bawah mata masih kaku, perona pipi masih kurang untuk makeup panggung, bulu mata perlu di tambah lagi, seding pada hidung kurang menonjol. Menambahkan perona pipi dengan *body painting* agar terlihat menonjol saat terkena *lighting*.



Gambar 76. Validasi Rias Wajah I
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta, 2019)

- b. Hasil validasi rias wajah pada hari Selasa 18 Desember 2018 yaitu eyeshadow masih kurang, garis bawah mata masih kurang luwes, pembauran seding kurang, lipstick sebaiknya ukuran bibir asli saja, jangan lupa menggunakan bulu mata bawah.



Gambar 77. Validasi Rias Wajah II
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta, 2019)

- c. Hasil validasi rias pada hari Rabu 19 Desember 2018 yaitu mengganti sudut mata dengan warna silver, mengganti warna merah menjadi silver pada atas bibir.



Gambar 78. Validasi Rias Wajah III
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta, 2019)

- d. Hasil validasi rias pada hari Selasa 01 Januari 2019 yaitu kurang menonjol pada alis, perona pipi.



Gambar 79. Validasi Rias Wajah IV
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta, 2019)

- e. Hasil validasi rias wajah pada hari Kamis 10 Januari 2019 yaitu tidak usah menggunakan corak pada dahi, mengganti seding hidung dengan warna merah.



Gambar 80. Validasi Ras Wajah V
(Sumber: Dokumentasi Widya Sinta, 2019)

5. Prototype Tokoh Sayempraba yang Dikembangkan

Hasil prototype tokoh sayemprana telah melewati desain kostum dan aksesoris dengan validasi I dan validasi II dilanjut uji coba tata rias karakter selama empat kali dan pembuatan kostum berupa rok rumbai-rumbai serta penambahan aksesoris berupa ikat kepala/irah-irahan, hiasan bahu, penutup dada, ikat tangan, ikat pinggang, penutup betis, dan sepatu. Penerapan rias karakter dengan tambahan body painting pada perona pipi dan atas tulang

rahang, penambahan pines, penambahan sanggul dan lungsen. Hasil prototype yang di peroleh 95% sudah memenuhi rencana desain yang yang 5% penambahan pada kain agar sedikit tertutup pada ikat pinggang.



Gambar 81. Tampilan Keseluruhan Tokoh Sayempraba
(Sumber: Dokumentasi Tessa Rizky Mahendra, 2019)

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

Pada metode *Disseminate* (penyebarluaskan) yang dilakukan dalam bentuk pertunjukan teater tradisi atau wayang orang. Dengan menjunjung tema Hanuman Duta pada Ramayana. Pertunjukan yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Tata Rias dan Kecantikan 2016 dikemas dalam bentuk seni pertunjukan teater tradisi atau wayang orang yang berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka” yang diselenggarakan pada hari Sabtu 26 Januari 2019 yang bertempat di Taman Budaya Yogyakarta yang ditujukan untuk kalangan SMA/SMK dan kalangan umum yang bertujuan untuk memperlihatkan hasil karya mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan UNY dan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya remaja agar selalu melestarikan kebudayaan Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses *Disseminate*:

1. Penilaian Ahli (*grand juri*)

Penilaian Ahli (*grand juri*) adalah penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas, tujuan dari Penilaian Ahli (*grand juri*) agar talent mencoba keseluruhan kostum, aksesoris, rias wajah dan penataan rambut, mencoba kenyamanan kostum saat menari dan bergerak, agar suaya tidak mengganggu saat pementasan dan sudah menemukan kenyamanan saat menggunakan kostum. Penilaian Ahli (*grand juri*) dilaksanakan dan diselenggarakan pada hari Sabtu 12 Januari 2019 yang bertempat di gedung lantai 3 Kantor Pusat Layanan Terpadu (KPLT) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang membantu menilai hasil karya mahasiswa berasal dari tiga bidang yaitu dari instansi Kedaulatan Rakyat Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari seni rupa yang diwakili Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons. dosen dari Fakultas Bahasa dan Seni (UNY) dan dari seni tari Dr. Darmawan Dadijono, dosen dari Institute Seni Indonesia Yogyakarta (ISI). Penilaian yang dilakukan mencakup 2 hal yaitu Tata Rias, dan Total *look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan).

Hasil tokoh terbaik antara lain yaitu kelompok prajurit ada karya Galuh Cahya sebagai Nayaka Panca, Aprilia Ristianasari sebagai Nayaka Eka, Mira Riska Fitria sebagai Nayaka Catur. Kelompok Dayang Lailia Ayu Meirizka sebagai Dayang Cantik 4, Eka Mulyanti sebagai Dayang Cantik 6, Pradaning Iga sebagai Dayang Cantik 2. Kelompok Raseksi Fitri Magfiroh sebagai

Raseksi 5, Pangesti Rizkyasih sebagai Raseksi 2, Violita Mega sebagai Raseksi 3. Kelompok Binatang Whinda Oktaviana sebagai Hanoman, Sri Indra Murni sebagai sugriwa, Laras Ayu Kencana Putri sebagai Sempati. Kelompok Punokawan Rosita Nadia Utami sebagai Gareng, Ersya Vilania Ayu Pramudika sebagai Petruk, Felinda Erinoka Sekarwangi sebagai Togog. Kelompok Patih Widya Sinta Cahya Meilani sebagai Sayempraba, Ardevi Amelia sebagai laksmana, Dewi Rahmawati sebagai Indrajit. Kelompok Raja Fairus Qu Ratuayu sebagai Rahwana, Angela Devika Ovianasari sebagai Dewi Sinta, Syarifah Giftia sebagai kumbakarna. Tokoh terbaik jatuh kepada Dewi Trijata, Tokoh Favorit kepada Rahwana, dan Tokoh Terbaik jatuh kepada Raseksi 5 dari Fitri Magfiroh.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan, yaitu pada hari Selasa tanggal 25 Januari 2019 dilakukan di Taman Budaya Yogyakarta. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal-hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pertunjukan. Yang diperlukan saat gladi kotor ialah mempersiapkan segala sesuatu yang akan ditampilkan, dengan latihan agar talet tau tempat dan posisi yang akan mereka tempati.

3. Pertunjukan Utama

Pertunjukan dengan mengangkat tema Hanoman Duta Di Ramayana yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi atau wayang orang dengan judul “Maha Satya di Bumi Alengka” telah sukses ditampilkan, dilaksanakan pada

hari Sabtu 26 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta, open gate 13.00-selesai. Pergelaran utama di buka dengan musik orgen tunggal.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor UNY, Dr. Widarto M.Pd 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 Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, seluruh dosen tata rias dan kecantikan dan dosen-dosen PTBB serta karyawan dan Staf PTBB, dan perwakilan dari Organisasi di Fakultas Teknik, Dr. Drs. Hadjar Pramadi, MA. Hons, Dr. Iwan Darmawan selaku juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY. Agus Leyloor M. Hum selaku sutradara.

Hasil dari pergelaran ini dihadiri oleh 584 penonton tiket yang tersedia sebanyak 700 tiket. Pertunjukan teater tradisi atau wayang rang berdurasi 2 jam atau 120 menit dengan menampilkan Maha Satya di Bumi Alengka menggunakan pengiring gamelan dan musik, lalu ada tampilan menggunakan LCD agar terlihat tecno.

Tampilan tokoh Sayempraba pada pergelaran teater tradisi atau wayang orang Maha Satya di Bumi Alengka dengan sumber ide wayang kulit gaya Yogyakarta dan naga cina memiliki tampilan yang sesuai, hal ini dapat dilihat dari suksesnya peran menjadi seorang raseksi. Dipanggung sangat terlihat percaya diri saat menggunakan kostum dan sesuai karakter, dengan iringan gamelan membuat pementasan menjadi lebih berkesan.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka yaitu keberanian dan tanggung jawab anoman kepada *sinuwun* atau raja Rama Wijaya untuk menolong Sinta dari sekapan Rahwana, dan kesetiaan Sinta untuk Rama yang tidak akan pernah berubah.