

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian konsep berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh Gareng. Metode pengembangan mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis Cerita

Cerita Ramayana memiliki beberapa versi, salah satunya pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang merupakan pengembangan sebuah cerita yang berasal dari kisah Ramayana. Dalam kisahnya Hanoman Duta adalah peran utama yang diperankan oleh Hanoman yang diutus Prabu Rama Wijaya untuk menjemput Dewi Shinta di Alengka. Dalam cerita Hanoman Duta terdapat tokoh Gareng yang merupakan anggota Punokawan yang perannya bersama perjalanan Hanoman ke negeri Alengka.

Perjalanan Hanoman dan Punokawan menuju Kerajaan Alengka tidaklah mudah. Hanoman dan Punokawan menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan Sayempraba yang merupakan istri Prabu Rahwana, dan kemudian menjadikan mereka buta karena telah memakan sajian yang di hidangkan oleh Sayempraba. Hingga akhirnya Hanoman dan Punokawan disembuhkan oleh burung Sempati dari

kebutaannya. Pesan moral yang dapat diambil dari cerita ini yaitu sehebat apapun seseorang jika berperilaku jahat akan kalah dengan kebaikan dan kesucian hati, maka sebagai manusia sebaiknya selalu berperilaku di jalan baik dan memegang teguh kebenaran.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Gareng

Analisis tokoh Gareng dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menampilkan karakter atau watak dari tokoh Gareng. Analisis karakteristik memiliki ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus tokoh Gareng yang digambarkan dalam cerita.

a. Analisis Karakter Tokoh Gareng

Tokoh Gareng pada pagelaran teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki sifat seorang yang baik hati untuk saling mengigatkan hal dalam kebaikan, bijaksana dan sabar.

b. Analisis Karakteristik Tokoh Gareng

Tokoh Gareng pada pagelaran teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakteristik *mata kero* (mata juling), *lambe mesem* (mulut tersenyum), *tangan ceko* (tangan melengkung), *tangan tekle* (tangan yang tidak bisa digerakkan pada bagian sendi), *tangan nusing* (tangan menunjuk), dan *sikil pincang* (kaki pincang).

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk menciptakan tokoh Gareng dalam pagelaran teater tradisi pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu wayang kulit purwa Gareng gaya Yogyakarta. Gareng merupakan anak Semar berasal dari ciptaannya dan dianggap sebagai anak pertama. Gareng berarti hati yang kering, karena ia seorang yang tidak pandai berbicara. Gareng pernah menjadi raja di Parang Gumiwang, bergelar Pandu Pragola. Ia diangkat oleh Wara Sumbadra dan dapat membunuh Pando Pragola. Akhirnya ia dikalahkan oleh Petruk. Gareng termasuk wayang pelawak dalam Punokawan. Dalam cerita Ramayana menjadi punokawan ksatria di negara tersebut. Alasan pemilihan wayang kulit purwa Gareng gaya Yogyakarta sebagai sumber ide dari tokoh Gareng karena kemiripan dari karakter tokoh tersebut.



Gambar 1. Gambar Wayang Kulit Purwa Gareng Gaya Yogyakarta
(Sumber: Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, 2018)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan dalam tokoh Gareng sesuai dengan tuntutan tokoh dalam teater Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah wayang kulit purwa Gareng gaya Yogyakarta. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan dengan tetap masih dalam koridor sumber ide.

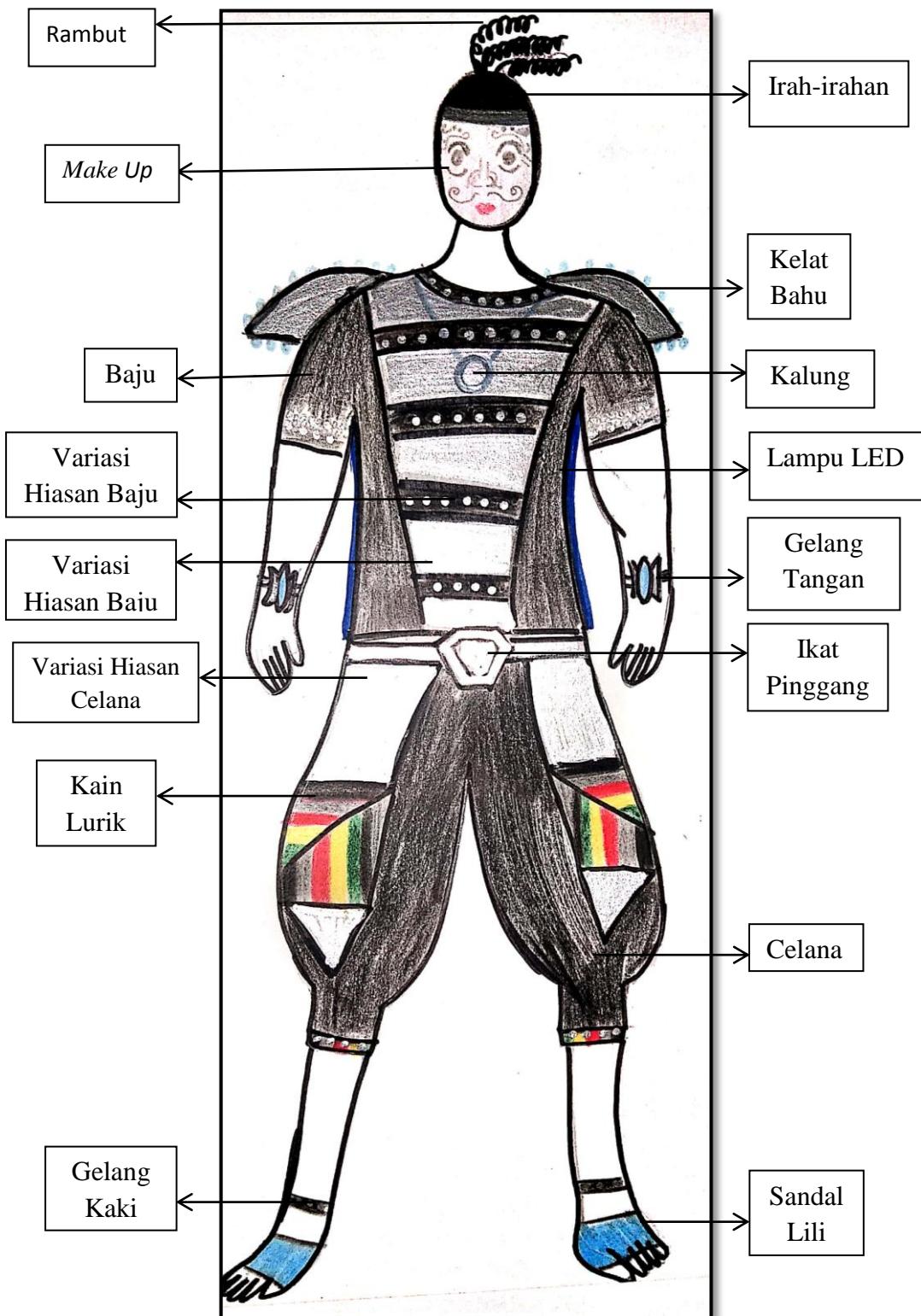
Pengembangan sumber ide yang digunakan untuk mewujudkan tokoh Gareng yaitu *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang menggayakan bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil *stilasi*. Pengembangan sumber ide *stilasi* digunakan karena dari sumber ide yang digunakan hanya diambil dari karakter Gareng dalam wayang purwa gaya Yogyakarta.

Pengembangan sumber ide direncanakan untuk mengubah sebagian karakteristik yang ada pada wayang kulit Gareng gaya Yogyakarta dan mewujudkan karakter tokoh Gareng melalui *make up*, kostum, dan asesoris yang digunakan. Bagian yang dilakukan *stilisasi* adalah penggunaan warna *silver* pada bagian *make up*, kostum dan asesoris agar menciptakan kesan kebaikan yang sejati. Dari pengembangan sumber ide menggunakan *stilisasi* ini agar mempertahankan karakter dari sumber ide

yang digunakan serta mengubah sebagian karakteristik yang ada pada sumber ide yang sudah ditentukan.

B. Desain (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum dan asesori, desain tata rias wajah dan desain pergelaran. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada pengembangan sumber ide serta penerapan unsur dan prinsip desain.



Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2018)

1. Desain Kostum

Desain kostum pada tokoh Gareng terdiri dari baju dan celana berwarna hitam yang menggunakan jenis kain satin bridal. Di dalam baju yang digunakan tokoh Gareng terdapat kain lurik yang bermotif kluwung dengan warna-warna ceria dengan harapan dapat membawa kesenangan dalam kehidupan serta memiliki arti keajaiban alam yang diciptakan berserta tanda kebesaran Tuhan Yang Maha Esa dan unsur desain meliputi garis, bentuk dan warna. Garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang melambangkan keluwesan, riang, gembira dan dinamis. Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris. Warna yang digunakan yaitu warna hitam yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan, serta terdapat pula warna *silver* yang melambangkan kemewahan dan warna biru untuk bagian lampu *LED* yang melambangkan kebijaksanaan. Prinsip desain yang digunakan pada kostum tokoh Gareng menerapkan prinsip desain keseimbangan (*balance*), harmoni dan kesaatuan (*unity*).



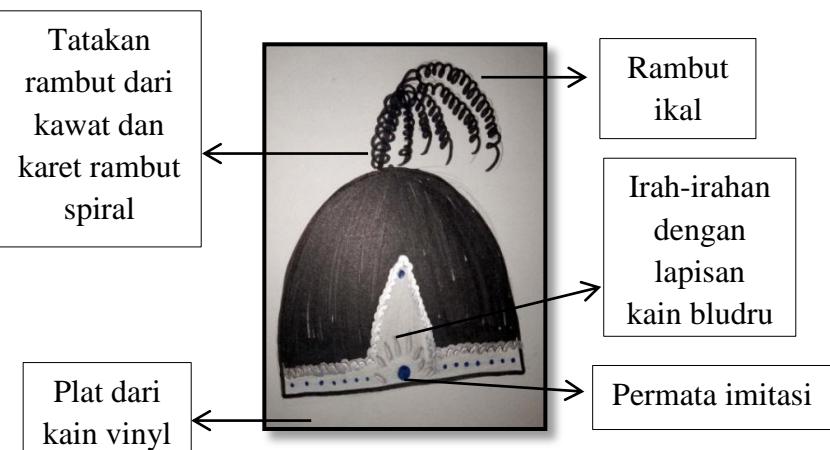


Gambar 4. Desain Celana Tampak Depan dan Belakang
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

2. Desain Pelengkap Kostum

a. Desain *Irah-irahan*

Desain *irah-irahan* yang akan dikenakan oleh tokoh Gareng menerapkan unsur desain berupa unsur garis lengkung yang memiliki makna sifat protagonis, untuk bentuk setengah lingkaran dan unsur warna hitam yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan, sedangkan warna *silver* pada bagian hiasan *irah-irahan* melambangkan kemewahan. Prinsip desain *irah-irahan* menerapkan prinsip desain *balance* simetris karena dilihat dari sudut pandang yang sama jika dilihat dari semua sisi.



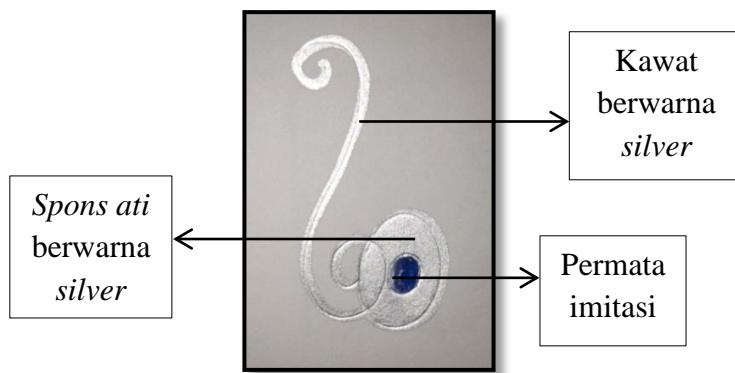
Gambar 5. Desain *Irah-irahan*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

3. Desain Asesoris

Asesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Gareng berupa *irah-irahan*, *klat* bahu, gelang tangan, kalung, ikat pinggang, gelang kaki dan alas kaki.

a. Desain Anting

Desain asesoris anting yang akan digunakan oleh tokoh Gareng menerapkan unsur bentuk lingkaran dan unsur warna biru yang melambangkan kebijaksanaan. Sedangkan prinsip desain asesoris anting menerapkan prinsip keseimbangan (*balance*).

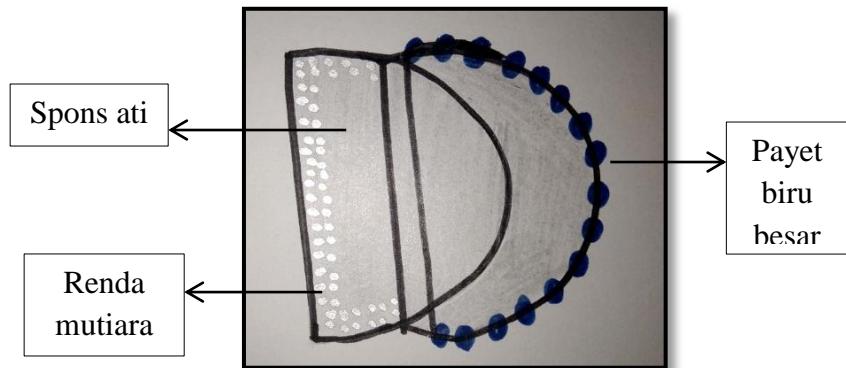


Gambar 6. Desain Anting
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

b. Desain *Klat* Bahu

Desain asesoris *klat* bahu yang akan digunakan oleh tokoh Gareng menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk geometris setengah lingkaran, unsur warna yang digunakan adalah warna *silver* yang melambangkan kemewahan dan warna biru yang melambangkan kebijaksanaan dan unsur tekstur karena jika dilihat memiliki tekstur yang mengkilap dan kasar jika diraba karena terdapat taburan *glitter*.

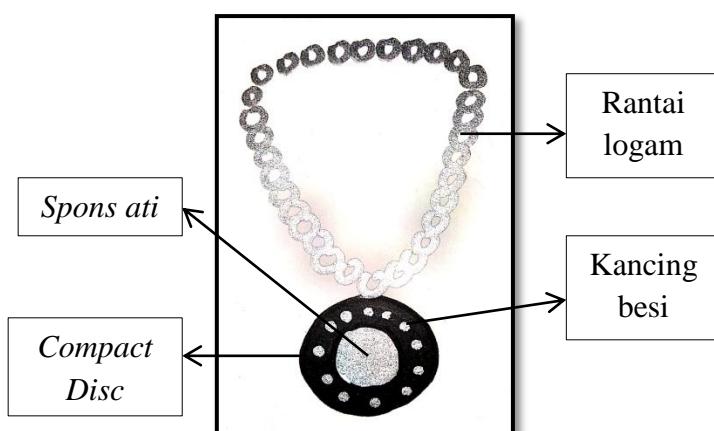
Untuk prinsip desain, aksesoris kelat bahu menerapkan prinsip keseimbangan simetris pada bagian sisi kanan dan kirinya.



Gambar 7. Desain *Klat Bahu*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

c. Desain Kalung

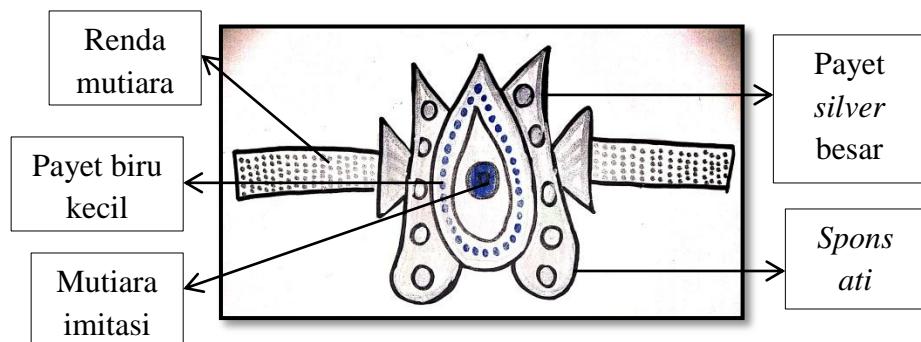
Desain aksesoris kalung yang akan digunakan oleh tokoh Gareng menerapkan unsur bentuk geometris lingkaran dan unsur warna *silver* yang melambangkan kemewahan, warna hitam yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan. Sedangkan untuk prinsip desain menggunakan prinsip desain keseimbangan simetris.



Gambar 8. Desain Kalung
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

d. Desain Gelang Tangan

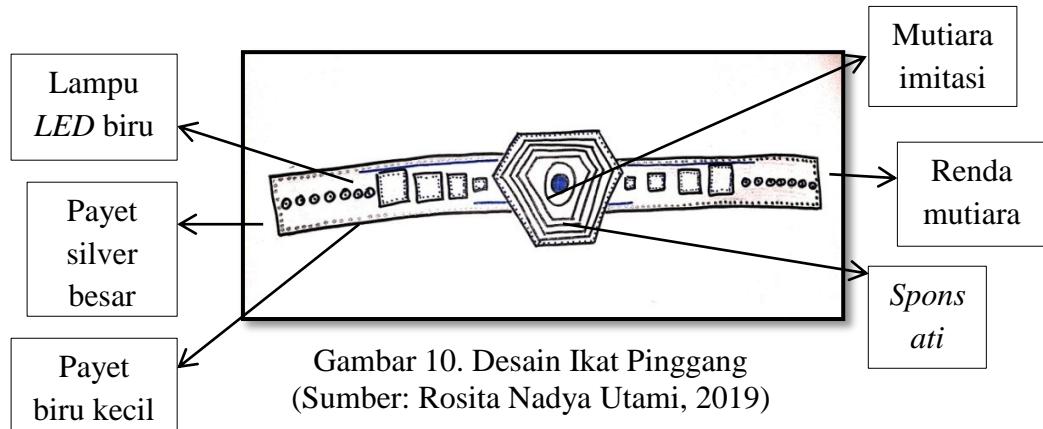
Desain asesoris gelang tangan yang akan dikenakan oleh Gareng menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dekoratif karena sudah di rubah dari bentuk asli melalui proses stilisasi dan terdapat unsur desain warna warna *silver* yang melambangkan kemewahan dan warna biru yang melambangkan kebijaksanaan. Sedangkan untuk prinsip desain, asesoris gelang tangan menerapkan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 9. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

e. Desain Ikat Pinggang

Desain asesoris ikat pinggang yang akan digunakan oleh Gareng menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk geometris dan warna *silver* yang melambangkan kemewahan serta warna biru yang melambangkan kebijaksanaan. Prinsip desain ikat pinggang menerapkan prinsip keseimbangan simetris.



f. Desain Gelang Kaki

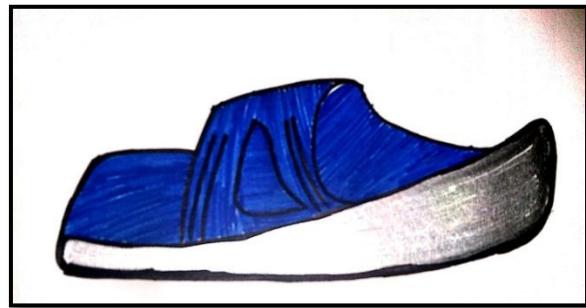
Desain asesoris gelang kaki yang akan dikenakan oleh Gareng menerapkan unsur desain berupa bentuk geometris dan unsur desain warna warna hitam yang melambangkan kekuatan serta kekuasaan, warna *silver* yang melambangkan kemewahan dan warna biru yang melambangkan kebijaksanaan. Prinsip desain asesoris gelang kaki menerapkan prinsip keseimbangan simetris.



g. Desain Alas Kaki

Pada desain alas kaki menerapkan unsur desain berupa warna. Warna digunakan untuk menerapkan unsur desain berupa warna biru yang melambangkan kebijaksanaan dan warna silver

yang melambangkan kemewahan. Serta prinsip desain keseimbangan simetris untuk bagian kaki kanan dan kirinya.



Gambar 12. Desain Alas Kaki
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

4. Desain Rias Wajah

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah yang digunakan tokoh Gareng menggunakan konsep rias karakter yang menggunakan *face painting* dengan menerapkan unsur desain dan prinsip desain. Tata rias karakter dipilih karena menggambarkan salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik tokoh. Tata rias karakter merupakan rias yang menjadi satu kesatuan dengan kostum yang akan digunakan. Tata rias karakter menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh Gareng.

Desain tata rias karakter menerapkan unsur dan prinsip desain yang merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias karakter yang mendukung terciptanya karakter tokoh Gareng.

a. Unsur Desain Tata Rias Karakter Gareng

1) Unsur Garis

Unsur garis yang dipilih adalah garis lengkung yang menggambarkan keluwesan, riang dan gembira.

2) Unsur Warna

Unsur warna yang digunakan pada tata rias karakter Gareng adalah warna hitam yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan, warna silver yang melambangkan kemewahan, dan warna merah yang melambangkan keberanian.

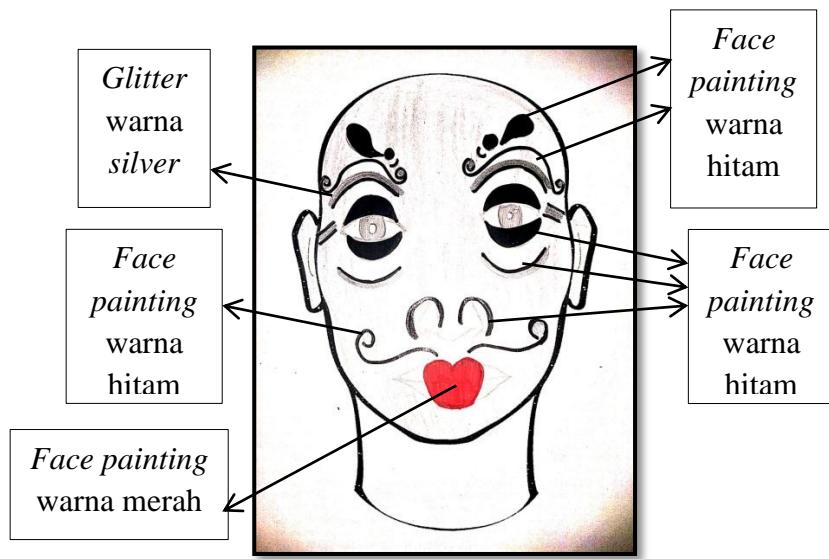
b. Prinsip Desain Tata Rias Karakter Gareng

Prinsip Keseimbangan

Tata rias karakter Gareng memiliki prinsip keseimbangan simetris. Prinsip keseimbangan simetris akan memberikan kesan tokoh yang bertanggung jawab dan jenaka. Digambarkan pada bagian pola rias berwarna *silver* dan penambahan warna hitam dan merah.

5. Desain *Face Painting*

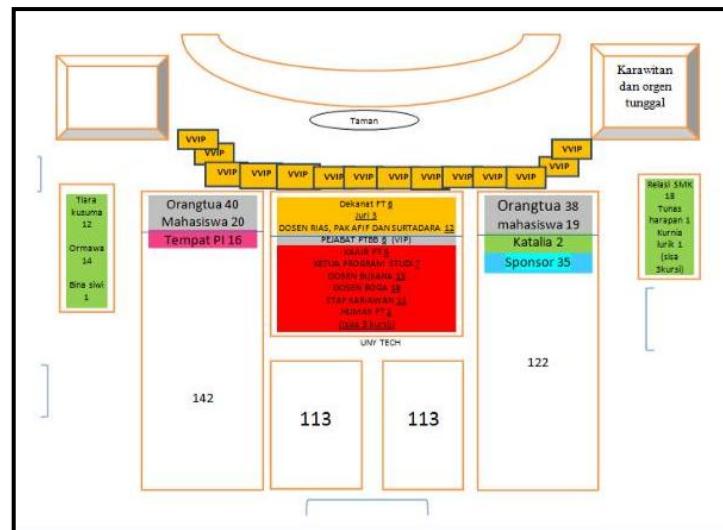
Desain *face painting* yang digunakan berwarna *silver*, hitam, dan merah. Warna *silver* diterapkan sebagai dasar pewarnaan wajah. Warna hitam merupakan warna yang digunakan sebagai penegas dari desain *face painting*. Sedangkan warna merah digunakan untuk bagian bibir untuk membentuk karakter yang lucu. Warna-warna yang digunakan pada *face painting* menggunakan kosmetik Sriwedari dan Viva.



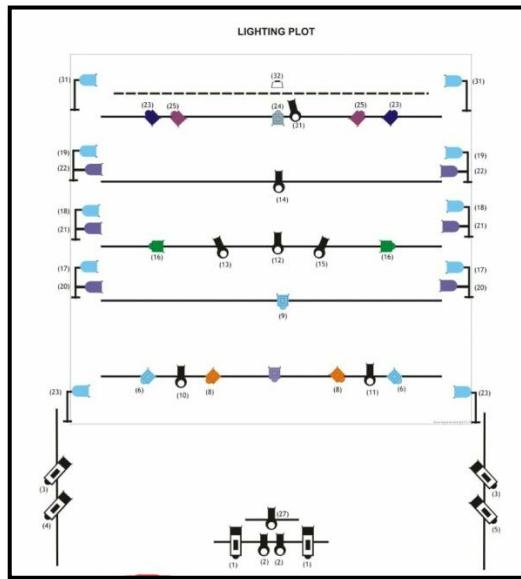
Gambar 13. Desain *Face Painting*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

6. Desain Pergelaran

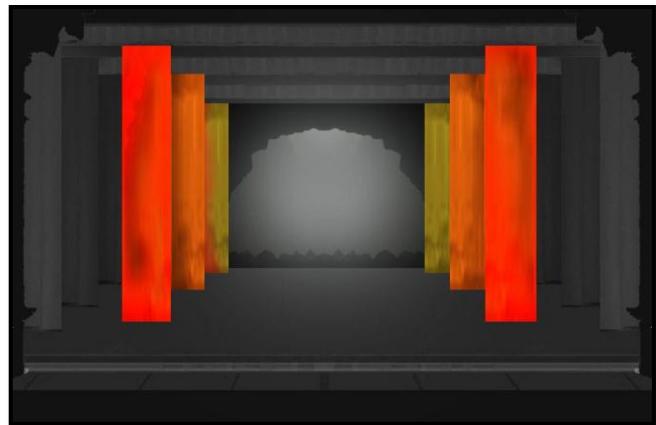
Pada tahap ini desain pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.



Gambar 14. *Layout Stage*
(Sumber: Agus Prasetya, 2019)



Gambar 15. *Lighting Plot*
(Sumber: Agus Prasetya, 2019)



Gambar 16. Desain Panggung Utama dan Dekorasi Panggung
(Sumber: Agus Prasetya, 2019)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum dan asesoris, rias karakter, penataan rambut, serta *prototype* tokoh Gareng. Tahap desain merupakan langkah pertama dalam menciptakan tokoh Gareng. Desain meliputi desain kostum dan asesoris, rias wajah, serta penataan rambut. Desain

tersebut nantinya akan divalidasi oleh ahli atau pakar. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang kostum, asesoris dan validasi pada bidang rias wajah.

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan asesoris serta tata rias yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Gareng dibuat dalam bentuk yang sesuai dengan sumber ide dan mengalami beberapa bentuk pengembangan. Kostum yang akan digunakan oleh tokoh Gareng dibuat sesuai dengan ukuran *talent* dan juga memperhatikan ruang gerak *talent*. Penerapan unsur dan prinsip desain pada tahap ini sangat menentukan terciptanya sebuah satu-kesatuan yang utuh pada tokoh Gareng.

Setelah desain dibuat kemudian akan divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris. Tujuan dari dilakukannya proses validasi yaitu untuk memastikan oleh ahli apakah desain yang akan digunakan sudah sesuai dengan batasan-batasan tokoh Gareng. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan asesoris. Selanjutnya jika validasi oleh ahli dan dosen pembimbing sudah disetujui maka bisa dilanjutkan tahap pembuatan kostum. Pembuatan kostum akan dilanjutkan dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 16 Desember 2018 dan 4 Januari 2019. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan

talent, untuk menyesuaikan ukuran asesoris yang akan digunakan oleh *talent* dan memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

2. Validasi Rancangan atau Desain Asesoris

Desain asesoris dibuat untuk membuat gambaran asesoris yang akan digunakan untuk tokoh Gareng dengan pertimbangan tidak melebihi kasta diatasnya, tidak terlalu biasa, memperhatikan besar kecilnya asesoris yang akan dibuat, dan menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh Gareng. Pembuatan desain asesoris tokoh Gareng akan divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain dan asesoris, selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

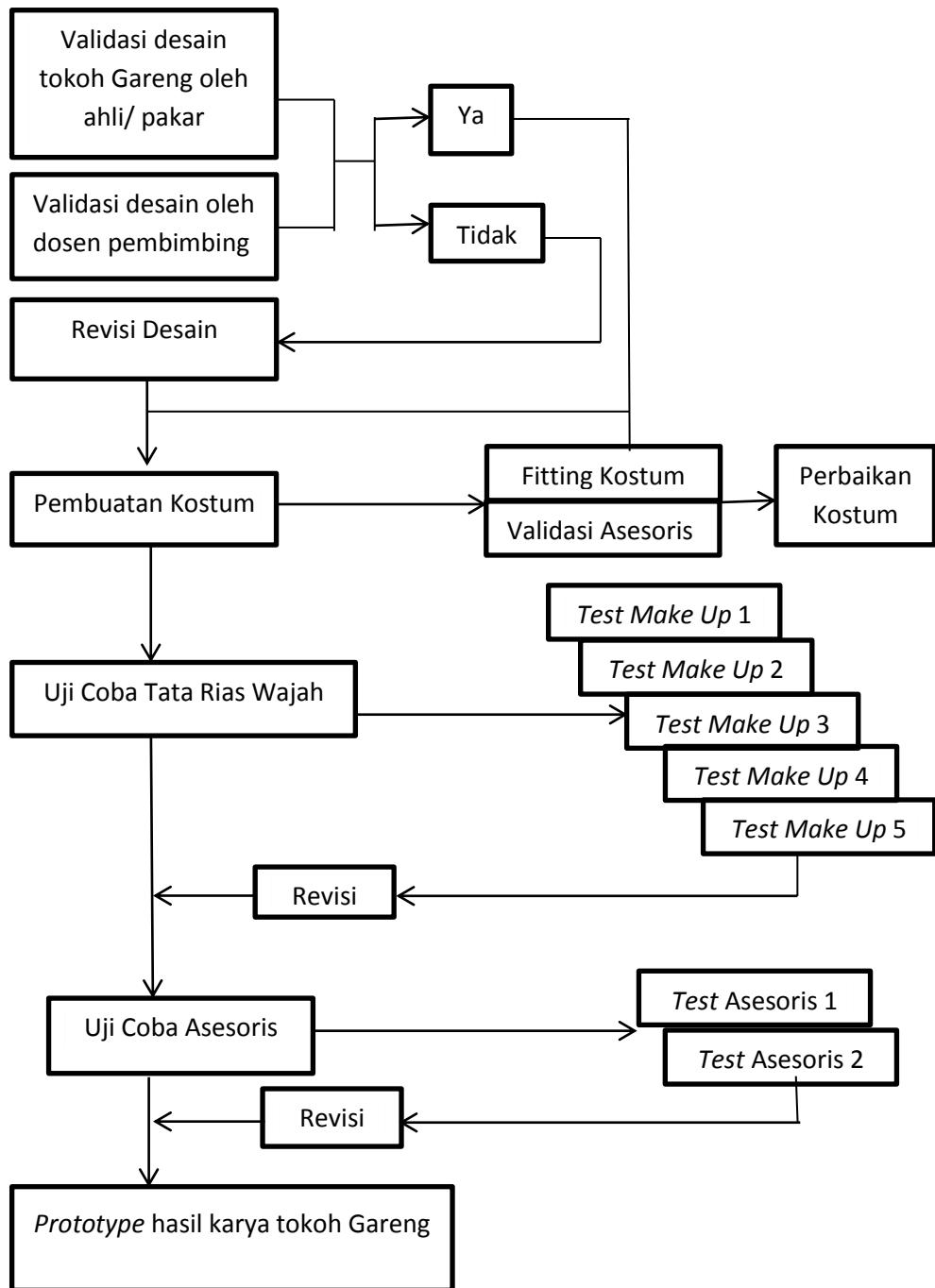
Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil dari observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada asesoris maupun pelengkap kostum yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada asesoris dan pelengkap kostum kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan asesoris maupun pelengkap kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatannya.

3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Karakter

Validasi pada tata rias karakter, dilakukan oleh ahli atau pakar dan dosen pembimbing. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain tata rias karakter yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba tata rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018, dan tanggal 8-11 Januari 2019. Setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap rias karakter dilakukan beberapa kali hingga tercapai rias karakter yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Gareng.

4. Validasi Rancangan dan Desain *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

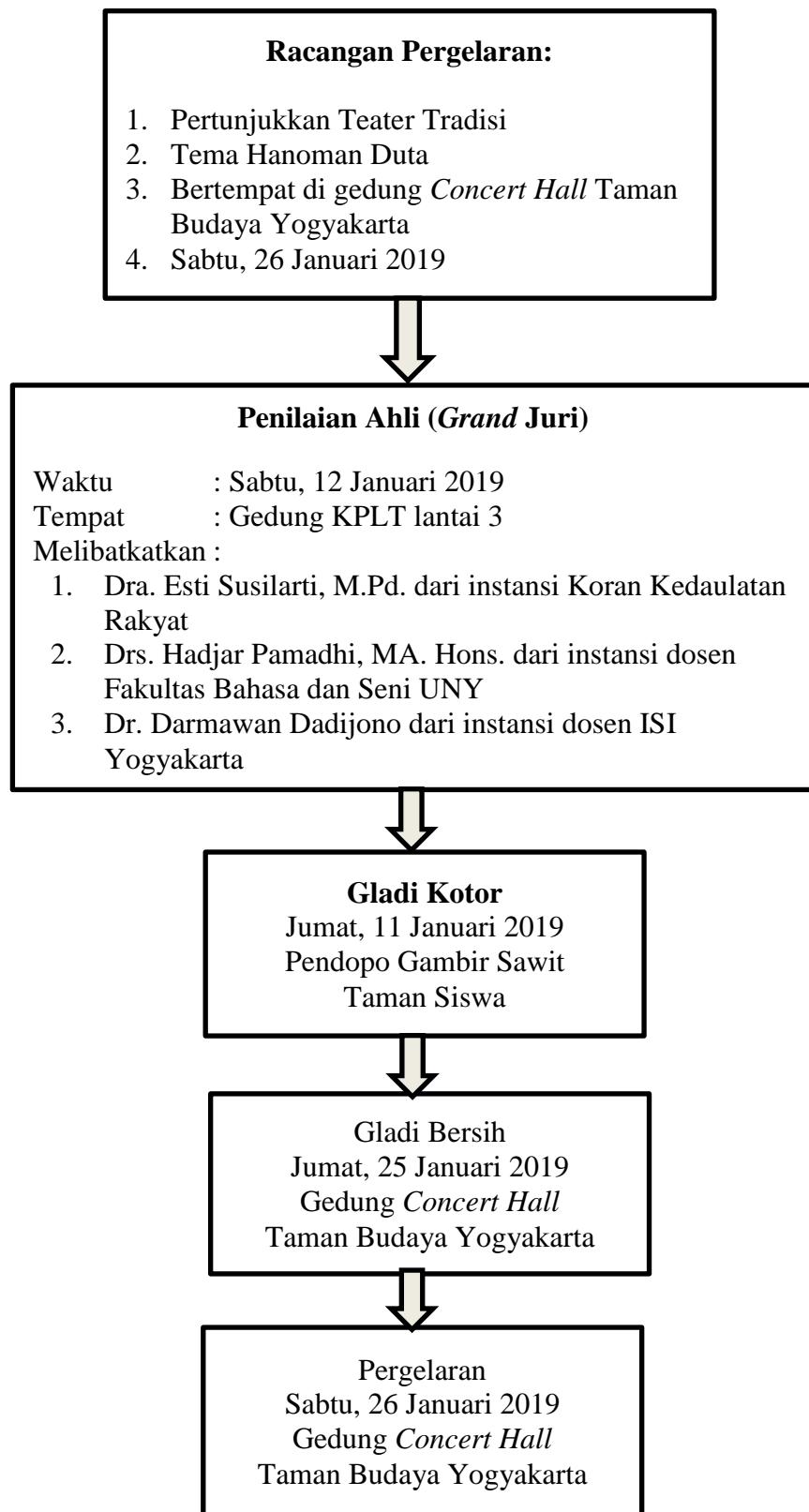
Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum dan asesoris serta rias wajah yang sudah dikembangkan.



Gambar 17. Alur *Develop*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

D. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* ini akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Bentuk pertunjukkan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pergelaran yang diangkat adalah “*Hanoman Duta*”. Sebelum dilaksanakannya pergelaran, kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu adalah *fitting* kostum satu dan dua, penilaian para ahli (*grang juri*), gladi kotor, dan gladi bersih. Kegiatan yang dilaksanakan sebelum puncak acara digelar yaitu gladi kotor dan gladi bersih. Gladi kotor dilaksanakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit Taman Siswa, dan gladi bersih dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran Teater Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta.



Gambar 18. Alur *Disseminate*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)