

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mulai dari memahami hingga mengkaji cerita dari Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dapat menghasilkan empat aspek analisis yang sangat penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

Dari semua aspek yang telah dikaji berdasarkan judul cerita yaitu Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang menceritakan kesetiaan seorang patih kera putih bernama Hanoman yang mendapat utusan dari sang Raden Ramawijaya untuk menjemput Dewi Shinta yang telah di culik oleh Rahwana. Maka terciptalah tokoh Gareng yang memiliki karakter baik hati dalam mengingatkan kebaikan yang diwujudkan dalam penampilan wajah yang lucu. Sumber ide tokoh wayang berasal dari wayang kulit purwa Gareng gaya Yogyakarta, dan kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide berupa *stilisasi* guna mencapai terciptanya suatu keindahan dan keselarasan tokoh dengan menggayakan obyek atau benda yang digambar.

Teknik dalam membuat *stilisasi* pada suatu obyek adalah dengan menambahkan bentuk atau merubah suatu obyek tertentu tanpa

meninggalkan keasliannya dan membuatnya terlihat lebih modern sesuai perkembangan zaman dan sesuai dengan konsep yang telah di sepakati yaitu penambahan unsur *techno*.

Pengembangan sumber ide *stilisasi* yang dibuat yaitu pada bagian penataan rambut yang aslinya lurus dirubah menjadi penataan rambut keriting dengan menggunakan kawat yang dililit benang wol berwarna hitam dan di rangkai sehingga memperkuat karakter tokoh yang akan ditampilkan. Penggayaan pengembangan sumber ide yang ditambahkan adalah bagian asesoris ikat pinggang yang di pasang lampu *LED* sehingga tercapainya konsep *techno* yang telah disepakati.

Selain itu penggayaan bentuk lain pada tokoh Gareng ini terletak pada asesoris anting, kalung, gelang tangan, dan gelang kaki yang dibuat dengan konsep menggunakan spons ati. Untuk penggayaan pada bagian kostum yaitu pada bentuk kostum celana yang dibuat mengembang sebatas lutut dan penambahan kain lurik sebagai aksennya.

Penggayaan atau penambahan pada bagian tata rias wajah yaitu terletak pada bagian alas keseluruhan tata rias wajah karakter Gareng yang menggunakan warna silver. Konsep tata rias wajah bertujuan untuk menghibur. Selain itu terdapat penambahan alas kaki yang ditampilkan dalam bentuk sandal mengkilap berwarna biru untuk menambah kesan *techno* pada tampilan tokoh Gareng.

Dengan menggayakan atau menambahkan obyek tertentu adalah cara yang di tempuh untuk mewujudkan tokoh Gareng agar tercipta

keindahan dan keselarasan tokoh ini. Tujuannya untuk memperkuat karakter dan karakteristik tokoh yang akan lebih terlihat dengan adanya *stilisasi* ini.

B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum

Proses pembuatan kostum Gareng dibuat menggunakan bahan jenis kain satin bridal berwarna hitam untuk bagian baju dan celana, kemudian menggunakan dua jenis bahan yang kedua yaitu kain lurik dan kain maxmara berwarna silver, serta tambahan manik-manik.

Hasil desain awal kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat, desain kostum tokoh Gareng telah melewati beberapa proses revisi dan validasi oleh ahli hingga akhirnya disetujui. Desain awal kostum tokoh Gareng masih terkesan terlalu tradisional dan tidak sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Desain kedua masih sudah mendekati konsep yang ditentukan namun unsur-unsur bentuk runcing harus dihilangkan karena tidak sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Gareng.

Setelah melewati beberapa kali revisi oleh ahli maka terciptalah kostum yang telah di tampilkan tokoh Gareng dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta revisi desain dari validasi oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum sesuai desain yang telah disetujui

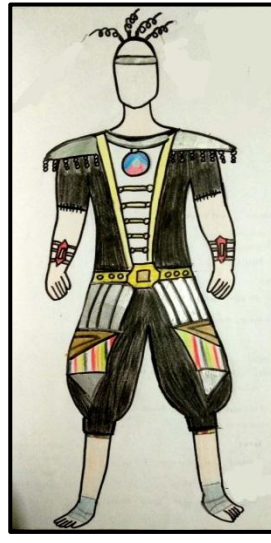
oleh ahli. Kemudian tahap mengukur badan *talent*, dilanjutkan dengan pencarian bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum sesuai saran atau masukan oleh ahli.

Pembuatan kostum untuk tokoh Gareng ini menggunakan jenis kain satin bridal berwarna hitam untuk bagian baju dan celana dengan menggunakan bahan tambahan kain lurik dan kain maxmara dan tambahan manik-manik serta spons ati. Pada bagian baju terdapat bahan tambahan kain maxmara silver, kain lurik dan tambahan manik-manik dan spons ati yang dipasang pada bagian depan dan krah baju. Bagian celana terdapat beberapa tambahan yaitu kain maxmara silver, kain lurik dan manik-manik yang dipasang mengelilingi celana bagian bawah.

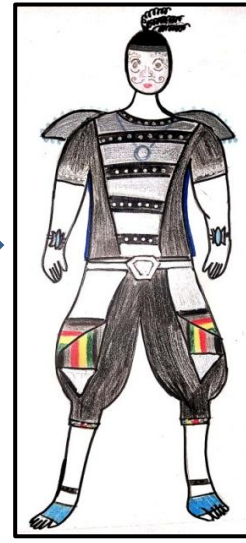
Terjadi beberapa masalah pada kostum pertama yaitu bagian baju yang digunakan oleh *talent* terlalu panjang pada bagian lengannya sehingga perlu dipotong dan dijahit kembali. Penambahan kostum lainnya yaitu terletak pada bagian belakang kostum yang dikenakan yaitu tambahan kain lurik yang di atasnya ditempel manik-manik. Penambahan ini dilakukan agar kostum terlihat lebih menarik dan indah namun tetap memperhatikan kenyamanan saat dikenakan.



Gambar 19. Hasil Desain Awal Kostum Gareng
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 20. Hasil Desain Kedua Kostum Gareng
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 21. Desain Akhir Kostum Gareng
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 22. Hasil Akhir Kostum Gareng
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

2. Proses, Hasil dan Pembahasan Pelengkap Kostum

Pelengkap kostum yang akan digunakan untuk menampilkan tokoh Gareng berupa *irah-irahan* kepala yang terbuat dari kertas semen yang di aplikasikan kain beludru berwarna hitam sebagai penutup bagian *irah-irahan* dan hiasan tambahan berupa kain vinyl dan permata imitasi. Pada bagian *irah-irahan* terdapat rambut yang dibuat menggunakan kawat sebagai tatakan lalu diaplikasikan karet rambut yang berbentuk spiral yang talah diberi warna hitam dan dipasang rambut keriting untuk bagian puncaknya.



Gambar 23. Desain *Irah-irahan*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 24. Hasil *Irah-irahan*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

3. Proses, Hasil, dan Pembahasan Asesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan asesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Gareng melalui tahapan yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain asesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi.. Asesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Gareng terdiri dari kalung,

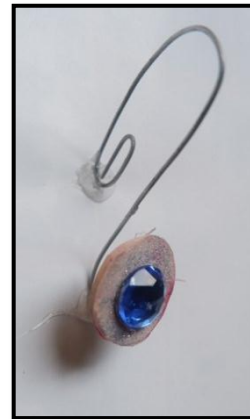
klat bahu, anting, gelang, dan gelang kaki. Asesoris dibuat menggunakan spon ati, manik-manik, *glitter*, cat berwarna *silver*, biru, hitam dan lem tembak untuk menempel dan membuat motif.

a. Anting-anting

Anting-anting dibuat menggunakan bahan spon ati berwarna putih yang kemudian digambar berbentuk bulat lalu dipotong sesuai pola dan di cat menggunakan warna silver lalu ditempel hiasan batu berwarna biru. Kemudian ukur kawat sesuai dengan ukuran telinga *talent* dibentuk menyerupai sumping dan di cat menggunakan warna silver.



Gambar 25. Desain Anting
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



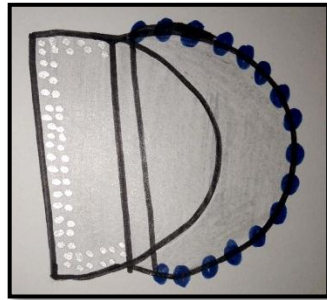
Gambar 26. Hasil Anting
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir anting-anting yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. Anting-anting yang dipakai pas dan sesuai dengan desain.

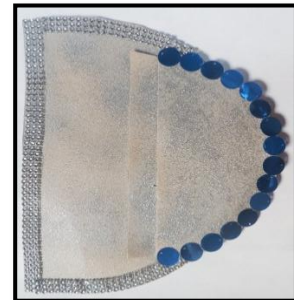
b. Klat Bahu

Klat bahu dibuat menggunakan spon ati yang digambar lalu dipotong membentuk setengah lingkaran. Pada bagian spon ati diaplikasikan cat warna silver dan diberikan hiasan renda mutiara dan

manik-manik berukuran besar. Lalu diaplikasikan *glitter* berwarna *silver* dan cat *finishing*.



Gambar 27. Desain *Klat Bahu*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 28. Hasil *Klat Bahu*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir *klat bahu* yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand juri* dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. *Klat bahu* yang digunakan *talent* menempel pada baju dengan sempurna.

c. Kalung

Kalung dibuat menggunakan bahan rantai berwarna *silver*, *CD* dan spon ati berwarna putih yang dibentuk bulat. Pada bagian spons ati dicat berwarna *silver* sedangkan pada bagian *CD* dicat menggunakan warna hitam dan diberi hiasan berupa renda mutiara, manik-manik dan gliter.



Gambar 29. Desain Kalung
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

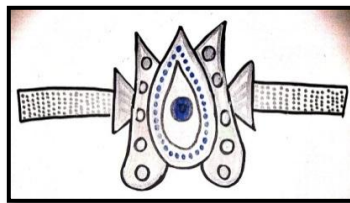


Gambar 30. Hasil Kalung
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir kalung yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. Kalung yang dipakai ukurannya pas dan sesuai dengan kostum yang digunakan.

d. Gelang Tangan

Gelang tangan dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian di potong memanjang dan kemudian di cat menggunakan warna *silver* serta di aplikasikan gliter agar berkesan mewah dan pada bagian atas gelang tangan diberikan hiasan berupa renda mutiara.



Gambar 31. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



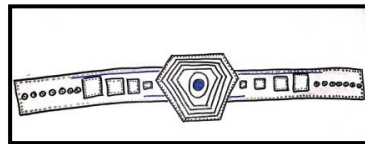
Gambar 32. Hasil Gelang Tangan
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir gelang tangan yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. Gelang tangan yang dipakai pas dan sesuai dengan desain.

e. Ikat Pinggang

Ikat pinggang dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang dibentuk memanjang dan bentuk segi enam untuk bagian tengah dari hiasan pinggang. Serta spon ati berbentuk kotak pada bagian dalam samping kanan dan kiri, renda mutiara untuk bagian luar agar menambah kesan mewah pada ikat pinggang yang akan digunakan.

Warna pada ikat pinggang menggunakan cat yang berwarna *silver* lalu dilapisi dengan *glitter* dan kemudian diaplikasikan cat *finishing transparant*.



Gambar 33. Desain Ikat Pinggang
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 34. Hasil Ikat Pinggang
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir ikat pinggang yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa untuk bagian lampu *LED*. Ikat pinggang yang dipakai pas dan sesuai dengan desain.

f. Gelang Kaki

Gelang kaki yang digunakan menggunakan spon ati berwarna hitam yang kemudian di potong memanjang dan kemudian diberikan hiasan plastik dan juga batu-batu mutiara.



Gambar 35. Desain Gelang Kaki
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

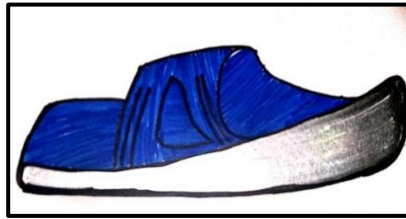


Gambar 36. Hasil Gelang Kaki
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir gelang kaki yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. Gelang kaki yang dipakai pas dan sesuai dengan desain.

g. Alas Kaki

Alas kaki menggunakan sandal lili yang berbahan karet dan spon pada bagian bantalan sandal. Alas kaki yang digunakan berwarna biru metalik serta pada bagian bawah bantalan sandal dilapisi menggunakan warna silver untuk memberikan kesan mewah.



Gambar 37. Desain Alas Kaki
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 38. Hasil Alas Kaki
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Hasil akhir alas kaki yang dikenakan pada *talent* pada saat *grand* juri dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa. Alas kaki yang dipakai pas dan sesuai dengan desain.

4. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut dan terlihat karakter tokoh tersebut pada saat diatas panggung. Pada rias wajah ini diperlukan kosmetik yang *waterproof* karena gerakan *talent* dapat menghasilkan keringat, serta dalam penggunaan aksesoris warna hitam *face painting* pada bentuk riasan wajah dimaksudkan agar mempertegas watak tokoh yang jenaka. Penambahan warna merah hanya digunakan pada bagian bibir untuk menunjukkan bentuk bibir yang lucu. Teknik yang digunakan dalam rias wajah karakter tokoh Gareng berupa menepuk dan mengoles menggunakan kuas dan *face painting*. Berikut adalah langkah-langkahnya:

a. Membersihkan wajah *talent* menggunakan kosmetik pembersih.



Gambar 39. Pembersihan Wajah
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- b. Mengaplikasikan *face painting* berwarna silver merata keseluruh wajah.



Gambar 40. Pengaplikasian *Face Painting Silver*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- c. Membentuk garis aksen pada wajah menggunakan *eyeliner* pensil.



Gambar 41. Membentuk Garis Aksen Wajah
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- d. Mengaplikasikan *face painting* berwarna hitam untuk menebalkan garis aksen yang tadi sudah digambar menggunakan *eyeliner* pensil.



Gambar 42. Pengaplikasian *Face Painting* Hitam Pada Garis Aksan
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

e. Mengaplikasikan *glitter* di antara aksen garis.



Gambar 43. Pengaplikasian *Glitter*
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

f. Mengaplikasikan *face painting* berwarna merah untuk bagian bibir.



Gambar 44. Pengaplikasian *Face Painting* Merah Pada Bibir
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

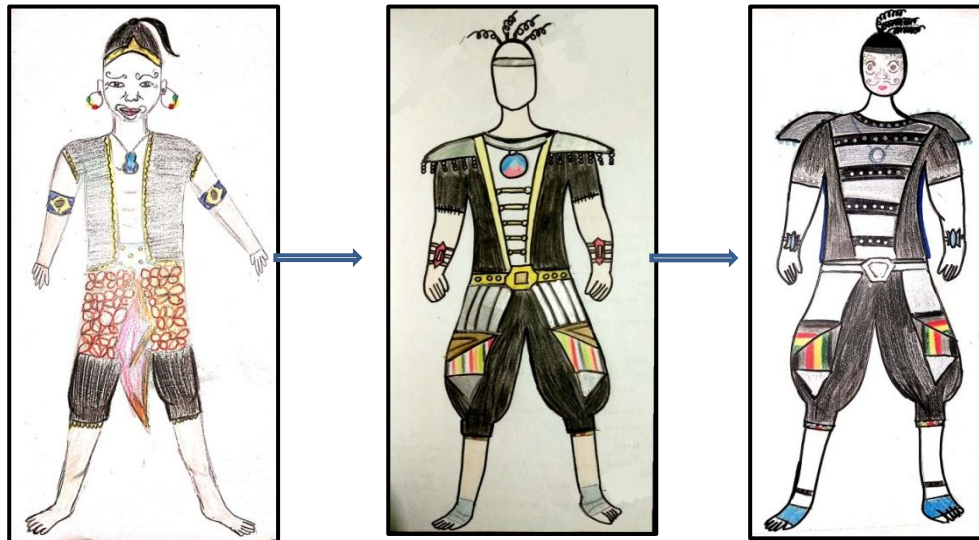
Hasil akhir tata rias wajah yang dikenakan *talent* pada saat *grand juri* dan pertunjukan berlangsung tidak terjadi kendala apa-apa, namun pada bagian alas riasan wajah berwarna silver perlu dikoreksi karena warnanya terlalu tua.

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

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi dilakukan pada hari Senin 03 Desember 2018, Jumat 07 Desember 2018, Rabu 12 Desember 2018. Validasi yang dilakukan pada desain kostum tersebut yaitu pada bagian *irah-irahan* yang awalnya model rambut hanya diikat keatas lalu dirubah menjadi rambut yang berbentuk keriting supaya terlihat kesan *technonya* dan pada bagian

irah-irahan ditambahkan plat untuk aksennya, perubahan pada bagian asesoris, dan kostum yang akan digunakan.



Gambar 45. Hasil Validasi Desain Kostum dan Asesoris
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

2. Validasi Desain Oleh Ahli II

Proses validasi desain rias wajah dan penataan asesoris kepala berupa *irah-irahan*, validasi ini dilakukan pada hari Kamis, 13 Desember 2018. Hasil validasi rias wajah karakter dan penataan asesoris *irah-irahan* yaitu penambahan pengaplikasian *glitter* pada bagian riasan wajah, dan mengubah bentuk rambut pada *irah-irahan* supaya tidak terkesan jatuh saat digunakan.

3. Pembuatan Kostum dan Asesoris

Kostum dibuat oleh Rosita Nadya Utami yang dibantu oleh Ngatmi dalam penjahitan baju dan celana dengan arahan desain, dalam pembuatan kostum dan asesoris tidaklah singkat dan membutuhkan waktu 10 hari.

Biaya yang dikeluarkan untuk menjahit baju dan celana Rp. 300.000, untuk pembuatan asesoris Rp. 200.000. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada hari Minggu, 16 Desember 2018 dan hari Jumat, 04 Januari 2019, dengan hasil memerlukan penambahan kancing pada bagian hiasan pinggang supaya tidak mudah jatuh ketika digunakan dan penambahan renda mutiara.

4. Uji Coba Rias Wajah

- a. Uji coba rias wajah pertama kali dilakukan pada hari Kamis, 13 Desember 2018, dengan hasil evaluasi garis aksen terlalu tipis sehingga tidak terlihat saat di panggung, serta warna dasar yang digunakan pada *make up* terlalu gelap sehingga bentuknya garis-garis aksen tidak terlihat jelas.



Gambar 46. Hasil Uji Coba 1
(Sumber: Rosita Nadya Utami)

- b. Hasil uji coba kedua dilakukan hari Senin, 07 Januari 2019, dengan hasil riasan wajah sudah sesuai namun pada bagian bibir perlu dipertegas dengan penambahan sedikit *face painting* berwarna hitam dan mempertegas aksen garis riasan pada wajah serta terlalu banyak mengaplikasikan *glitter* pada wajah.



Gambar 47. Hasil Uji Coba 2
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- c. Hasil uji coba ketiga dilakukan pada hari Selasa, 08 Januari 2019, dengan hasil warna *face painting* yang digunakan terlalu tua untuk bagian warna *silver*nya.



Gambar 48. Hasil Uji Coba 3
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- d. Hasil uji coba keempat dilakukan pada hari Jumat, 10 Januari 2019, dengan hasil penambahan sedikit warna putih pada percampuran *face painting* silver yang bertujuan untuk menghasilkan warna yang lebih terang.



Gambar 49. Hasil Uji Coba 4
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

- e. Hasil uji coba kelima dilakukan pada hari Jumat, 11 Januari 2019, dengan hasil pengaplikasian *face powder* putih pada bagian *face painting* silver yang bertujuan untuk menghasilkan warna *matte*.



Gambar 50. Hasil Uji Coba 5
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)



Gambar 51. Hasil Akhir Tokoh Gareng
(Sumber: Rosita Nadya Utami, 2019)

Prototype tokoh Gareng yang di kembangkan hasil *fitting* kostum, asesoris, tata rias wajah karakter dan penataan rambut menunjukkan hasil pada bagian kostum dibuat menggunakan bahan kain satin bridal berwarna hitam, dilengkapi dengan kain lurik warna-warni dan hiasan manik-manik. Asesoris dibuat menggunakan bahan spon ati hiasan berupa manik-manik, batu mutiara dan terdapat lampu *LED* berwarna biru untuk bagian hiasan pinggang. Tata rias wajah karakter yang digunakan menggunakan *face painting* berwarna hitam, silver dan merah dengan penambahan *glitter* pada bagian riasan wajah.

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Hanoman Duta, pertunjukan ini dikemas dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat dan juga semua usia dengan tujuan menampilkan hasil karya dari mahasiswa program studi tata rias dan kecantikan angkatan 2016. Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* meliputi: 1) Penilaian ahli atau grand juri; 2) Gladi Kotor; 3) Gladi bersih; 4) Pertunjukan utama. Berikut ini yang dilalui pada proses *disseminate*:

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Kegiatan penilaian oleh ahli adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pertunjukan utama. Penilaian para ahli diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 yang bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari instansi surat kabar Kedaulatan Rakyat bagian redaksi, Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. Dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Darmawan Dadijono Dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia.

Penilaian yang dilakukan mencakup *make up* dan *total look* (penampilan keseluruhan). Hasil penilaian kemudian dijumlahkan dan akan dipilih 24 tampilan terbaik dari 39 karya mahasiswi. Hasil karya terbaik diurutkan berdasarkan strata teratas yaitu:

- a. *Best Of The Best* diraih oleh tokoh Dewi Trijata hasil karya dari Nada Tursina Firmansyah.
- b. Tokoh *Favorit* diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratu Ayu.
- c. Tokoh Terbaik diraih oleh tokoh Raseksi 5 hasil karya dari Fitri Maghfiroh.
- d. *The Best* Kelompok Raja 1 diraih oleh tokoh Dewi Shinta hasil karya dari Angela Devika Oviana Sari.
- e. *The Best* Kelompok Raja 2 tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratu Ayu.
- f. *The Best* Kelompok Raja 3 diraih oleh tokoh Kumbakarna hasil karya dari Syarifa Ghiftia.
- g. *The Best* Kelompok Patih 1 diraih oleh tokoh Sayempraba hasil karya dari Widya Sinya Cahya Meilani.
- h. *The Best* Kelompok Patih 2 diraih oleh tokoh Laksmana hasil karya dari Ardevi Amelia.
- i. *The Best* Kelompok Patih 3 diraih oleh tokoh Indrajit hasil karya dari Dewi Rahmawati.

- j. *The Best* Kelompok Punakawan 1 diraih oleh tokoh Gareng hasil karya dari Rosita Nadya Utami.
- k. *The Best* Kelompok Punakawan 2 diraih oleh tokoh Petruk hasil karya dari Ersya Villania Ayu Pramudia.
- l. *The Best* Kelompok Punakawan 3 diraih oleh tokoh Togog hasil karya dari Felinda Erinoka Sekarwangi.
- m. *The Best* Kelompok Binatang 1 diraih oleh tokoh Hanoman hasil karya dari Whinda Oktaviana.
- n. *The Best* Kelompok Binatang 2 diraih oleh tokoh Sugriwa hasil karya dari Sri Indra Murni.
- o. *The Best* Kelompok Binatang 3 diraih oleh tokoh Sempati hasil karya dari Larasati Ayu Kencana Putri.
- p. *The Best* Kelompok Raseksi 1 diraih oleh tokoh Raseksi Yaksa Panca Naga hasil karya dari Fitri Maghfiroh.
- q. *The Best* Kelompok Raseksi 2 diraih oleh tokoh Raseksi Yaksa Dwi hasil karya dari Pangesti Rizkiasih.
- r. *The Best* Kelompok Raseksi 3 diraih oleh tokoh Raseksi Yaksa Tri Durga hasil karya dari Violita Mega Puspitasari.
- s. *The Best* Kelompok Dayang 1 diraih oleh tokoh Dayang Cantik Catur hasil karya dari Lailia Ayu Meirizka.
- t. *The Best* Kelompok Dayang 2 diraih oleh tokoh Dayang Cantik Sat hasil karya dari Eka Mulyanti.

- u. *The Best* Kelompok Dayang 3 diraih oleh tokoh Dayang Cantik Dwi hasil karya dari Pradaning Iga Imaninda.
- v. *The Best* Kelompok Prajurit 1 diraih oleh tokoh Nayaka Panca hasil karya dari Galuh Cahya Andayasari.
- w. *The Best* Kelompok Prajurit 2 diraih oleh tokoh Nayaka Eka hasil karya dari Aprilia Risti .
- x. *The Best* Kelompok Prajurit 3 diraih oleh tokoh Nayaka Catur hasil karya dari Mira Riska Fitria.

Aspek penilaian yang diterapkan pada pemilihan 3 karya terbaik pada masing-masing kelompok yaitu mencakup kesesuaian tata rias karakter yang di terapkan dengan karakter tokoh yang dibawakan, dan penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter tokoh yang diwiujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih 3 terbaik dari masing-masing kelompok dengan total 7 kelompok. Tokoh Gareng dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” pada saat proses penjurian mendapatkan penghargaan sebagai tokoh terbaik dalam grup punokawan.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 yang bertempat di Pendopo Gambir Sawit, Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses gladi kotor di tujukan pada latihan teater tradisi Maha Satya di Bumi

Alengka “Hanoman Duta” oleh para *talent*, penari dan *pengrawit* dari Tim Hanoman Duta yang digunakan pada saat pertunjukan utama dilaksanakan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah tim artistik mencoba untuk melakukan *rolling* adegan dari awal sampai akhir. *Rolling* adegan tersebut bersamaan dengan iringan alat musik gamelan secara langsung yang terdapat di Pendopo Gambir Sawit. Selain itu, tim *setting* dan *lighting* memperhatikan alur cerita yang bertujuan untuk mendapatkan bayangan saat mendekor panggung pementasan dan juga menata *lighting* pada panggung.

Pembahasan mengenai kegiatan gladi kotor adalah, waktunya bersamaan dengan persiapan *grand* juri sehingga tidak banyak mahasiswa yang menghadiri kegiatan gladi kotor tersebut. Persiapan acara *grand* juri terhambat oleh acara tim lain dari prodi lain ditempat yang sama sehingga tidak berjalan sesuai rencana yang harusnya malam hari sudah *clear area* lalu menghadiri gladi kotor. Selain itu, ada beberapa *talent* yang tidak hadir karena beberapa alasan juga seperti cuaca yang sedang tidak mendukung juga menghambat jalannya proses gladi kotor.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 pada yang 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 sie 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 iringan 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.

Pembahasan mengenai hasil yang diperoleh gladi bersih yang telah dilaksanakan yaitu sutradara mengarahkan pemain untuk melakukan *rolling* adegan dengan iringan alat musik gamelan sekaligus untuk penguasaan *blocking* bersamaan dengan tim artistik memasang *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 menggunakan *clip on* yang mengharuskan pemain *stand by* pada tombol *on-off*. Sedangkan untuk 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

Pergelaran utama yang bertema “Hanoman Duta” dikemas dalam pertunjukkan teater tradisi yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka dengan sentuhan unsur *techo* yang telah sukses dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.00 – 16.55 WIB yang bertempat di Gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini disajikan dengan tampilan kombinasi nuansa *techno* 60 persen dan nuansa tradisional 40 persen. Dalam pertunjukkan ini menampilkan semua tokoh yang ada dalam cerita “Hanoman Duta” salah satu tokohnya adalah Gareng dengan tampilan seorang yang lucu namun bijaksana dengan kostum bernuansa warna hitam dan silver serta sentuhan warna-warni dari kain lurik, hiasan ornamen yang semakin terlihat mewah, dan sentuhan lampu *LED* yang berwarna biru digunakan pada bagian kostum dan asesoris yang digunakan pada tokoh Gareng.

Pergelaran utama ini dihadiri oleh Prof. Dr. Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Moh. Khairuddin, M.T.Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNY, Drs. Agus Santoso, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T. selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Darmawanita UNY, Humas Fakultas Teknik Kepala Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Kepala Program

Studi yang ada di PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen Busana, Dosen Boga, Teknisi PTBB, orang tua mahasiswa tata rias dan kecantikan, Instansi, pihak *sponsorship*, perwakilan tempat praktik industri, organisasi mahasiswa, dan tiketing.

Pada pertunjukan ini kursi yang tersedia di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta sebanyak 802 kursi, tiket pertunjukan yang disediakan sebanyak 650 tiket dan terjual sebanyak 534 tiket serta dihadiri 126 tamu undangan. Penonton yang menyaksikan pertunjukan, yaitu dari kalangan masyarakat, mahasiswa, dan remaja. Pertunjukan ini berdurasi 90 menit menampilkan kisah Hanoman yang diutus Ramawijaya untuk menyelamatkan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Hanoman menemui berbagai rintangan untuk bertemu Dewi Sinta namun. Namun pada akhirnya ia berhasil menemukan Dewi Sinta. Rahwana berusaha membakar Hanoman hidup-hidup namun Hanoman tidak dapat terbakar karena bulunya yang berjatuhan menjadi api yang membakar Alengka.