

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Poses, 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*”. Mulai dari memahami hingga mengkaji cerita, menghasilkan empat aspek analisis yang sangat penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, sumber ide, dan pengembangan sumber ide.

Dari aspek yang dihasilkan atau didapatkan maka terciptalah tokoh Ramawijaya yang memiliki karakter tegas, bijaksana, dan pemberani, yang diwujudkan dalam penampilan wajah yang gagah dan diberi unsur teknologi dalamnya dengan pengembangan sumber ide wayang yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan *stilisasi* pengembangan untuk bentuk keindahan dengan menggayakan objek atau benda yang di gambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan di setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam *stilisasi* dengan menambahkan bentuk satu demim satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian hiasan kepala, baju, hiasan pinggang, *kelat bahu*, gelang, gelang kaki, hisan celana, *sampur*, cincin dan panah yang bertujuan untuk memperkuat

karakter tokoh Ramawijaya sesuai dengan cerita “Maha Satya Di Bumi Alengka “, “Hanoman Duta “.

B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (perencanaan)

1. Desain

Proses pembuatan desain Ramawijaya di buat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, sumber ide, dan pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur ukuran *talent*, pencarian bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum menggunakan jenis kain lurik dan satin untuk bagian pinggul , dan menggunakan spon ati pada bagian atas, dengan menggunakan bahan tambahan spon ati yang digunakan untuk mempercantik dan memperindah bagian baju dengan bentuk segitiga yang berarti pemberani, dan dilengkapi aksesoris pelengkap kostum seperti: (mutiara, manik-manik,dan LED), pembuatan kostum Ramawijaya menggunakan teknik menjahit dan menempel, serta *fitting* kostum untuk *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Perlengkapan kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Ramawijaya berupa panah, yang dibuat menggunakan spon ati yang dicat warna emas dan tambahan LED berwarna putih dan diukir pada bagian sudut panah untuk memperindah bentuk panah, dan juga menggunakan alas kaki yang

terbuat dari spon ati dan bawahan sepatu dengan model sepatu yang tertutup dan di beri warna emas dan di bentuk teknologi.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat, telah terjadi beberapa masalah pada kostum bagian hiasan kepala, dodot, dan celana semula masih tradisional.



Gambar 23. Desain Kostum awal
(sumber: Rizka,2019)

Hasil desain kedua memakai jubah, dan irah-irahan atau hiasan kepala lebih terlihat besar dan penuh dengan ornamen. Desain kostum belum memakai baju dan masih terlihat tradisional.



Gambar 24. Desain Kostum Kedua
(Sumber:Acil,2019)

Hasil akhir kostum semula tidak memakai baju ditambahkan baju, semula *slepe* masih biasa diganti dengan lurik, *sampur* di buat lebih teknologi dengan kain satin, memakai gelang kaki, dan sepatu.



Gambar 25. Hasil Akhir kostum
(Sumber:Acil,2019)

2. Aksesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Ramawijaya melalui beberapa tahapan yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis pengembangan sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide, kemudian tahap selanjutnya adalah tahapan pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya yaitu tahap mengukur *talent*, dan melakukan validasi aksesoris.

Aksesoris yang digunakan oleh tokoh Ramawijaya terdiri dari hiasan kepala, sumping, kelat bahu, gelang, hiasan pinggang, hiasan celana, alas kaki, gelang kaki, cincin dan panah. Menggunakan spon ati yang berwarna emas dan di beri manik-manik.

a. Proses

1) Hiasan kepala

Hisan kepala dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang di ukir dan di bentuk sesuai ukuran kepala *talent* dan di beri warna emas lalu di tempelkan manik-manik dan pecahan kaca. Hiasan kepala juga diberi lampu LED berwarna putih. Pada saat di panggung hiasan kaca dan lampu LED sangat terlihat mewah ketika terkena sorotan Cahaya dan memperkuat identitas tokoh Ramawijaya.

Hasil akhir dari hiasan kepala tidak sama dengan sebelumnya karna desain awal masih tradisional dan tidak ada unsur teknologi dalamnya.

Pembahasan desain awal menggunakan manik-manik berupa CD yang dipotong dan hasil akhir menggunakan kaca sehingga cahaya dari LED dapat lebih jelas terlihat.



Gamabar 26. Desain Awal Hiasan Kepala
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 27. Desain Hiasan Kepala
(Sumber: Rizka, 2019)



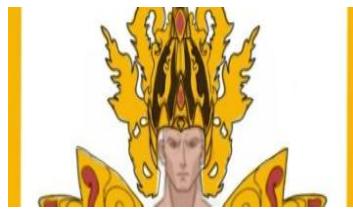
Gambar 28. Hasil Hiasan Kepala
(Sumber: Bahrudin, 2019)

2) Sumping (anting-anting)

Anting-anting dibuat menggunakan spon atau berwarna putih yang kemudian digambar, lalu dipotong dan ditempelkan pada hiasan kepala, diberi warna emas dan manik-manik. Ketika digunakan *talent* merasa nyaman.

Hasil akhir dari desain sumping tidak sama dengan desain awal semula sumping memakai garis lengkung dan berubah menjadi segitiga. Berwarna emas dan ditambahkan manik-manik yang membuat sumping terlihat lebih teknologi.

Pembahasan sumping dibuat menyatu dengan hiasan kepada sehingga *talent* nyaman menggunakan dan dibuat mengikuti ukuran *talent*.



Gambar 29. Desain Awal Sumping
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 31. Desain Hiasan Sumping
(Sumber: Rizka, 2019)

Gambar 30. Hasil Hiasan Sumping
(Sumber: Bahrudin, 2019)

3) Baju

Baju dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian digambar segi tiga lalu di potong menjadi beberapa bagian sesuai dengan ukuran *talent*, diberi cat dasar berwarna abu-abu kemudian disatukan hasil potongan menjadi tumpukan baju, dan diberi warna emas. Selanjutnya ditempelkan manik-manik berwarna emas dan merah lalu diberi perekat agar baju tidak terbuka.

Hasil akhir baju *telant* sudah Sama dengan bentuk tubuh *talent* dan sudah ditambahkan spon ati untuk menutupi kulit yang masih terlihat. Berwarna emas bermakna seorang raja yang gagah.

Pembahasan baju yang dibuat kurang terbuka sehingga *talent* merasa kepanasan dan *talent* tidak memakai baju dalam sehingga tidak menyerap keringat.



Gambar 32. Desain Hiasan Baju
(Sumber: Bahrudin, 2019)



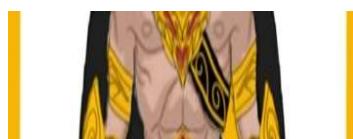
Gambar 33. Hasil Hiasan Baju
(Sumber: Bahrudin, 2019)

4) Kelat bahu

Kelat bahu dibuat menggunakan spon ati berwarna putih dan digambar kemudian dipotong. Lalu di beri warna emas dan ditempel manik-manik, supaya melekat dengan kuat diberi elastis untuk menyatukannya. Kelat bahu ini digunakan oleh *talent* terasa nyaman dan terlihat menyatu dengan kostum.

Hasil akhir dari kelat bahu sama dengan desain awal yang dibuat tidak ada perubahan pada desain kelat bahu karena telat diukur sesuai ukuran *talent*.

Pembahasan kelat bahu tidak lepas ketika digunakan *talent* karena dibuat sesuai ukuran *talent* dan diberi elastis dibelakangnya sehingga tidak mudah lepas dan *talent* merasa nyaman.



Gamabar 34. Desain Awal Kelat Bahu
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 35. Desain Hiasan Kelat Bahu
(Sumber: Bahrudin, 2019)



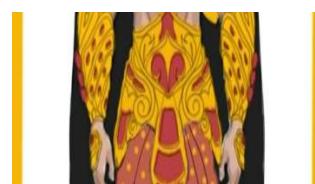
Gambar 36. Hasil Hiasan Kelat Bahu
(Sumber: Bahrudin, 2019)

5) Hiasan pinggang

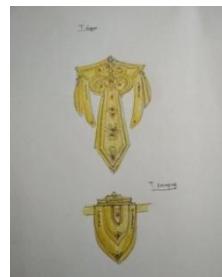
Hisian pinggang dibuat menggunakan spon ati berwarna putih dan digambar lalu di potong, menyesuaikan ukuran *talent* dan diberi warna emas dan ditempelkan manik-manik sehingga membuat pinggang tokoh Ramawijaya terlihat lebih gagah dan proporsional.

Hasil akhir dari hiasan pinggang memakai baja kanan kiri semula desain awal tidak ada. Berwarna emas bermakna seorang raja yang kuat dan diberi manik-manik sehingga terihat sebagai baja yang melindungi pinggang.

Pembahasan kelat bahu kencang dan tidak lepas karena dibuat sesuai tangan *talent* dan ditambahkan elastis dibelakangnya.



Gambar 37. Desain Awal Hiasan Pinggang
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 38. Desain Hiasan Pinggang
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 39, Hasil Hiasan Pinggang
(Sumber: Bahrudin, 2019)

6) Sampur atau selendang

Selendang dibuat dengan menggunakan kain stin berwarna hijau tocka yang dibuat dengan menyesuaikan ukuran *talent* dan memiliki unsur keseimbangan karena kanan dan kirinya sama dipotong dan dibuat melengkung dan ditambahkan dengan kain lurik yang berwarna kuning yang bercorak hujan grimis yang bermakna doa para raja untuk mendatangkan hujan dipotong menyerupai balok panjang dan memiliki unsur asimetris.

Hasil dari sampur tidak sama dengan desain awal banyak yang dihilangkan seperti dodot, dan celana karena masih tradisional diganti dengan kain satin dan dipadukan dengan lurik.

Pembahasan sampur yang digunakan merekat dengan kencang karna dibuat sesuai dengan ukuran *talent* dan dibelakangnya diberi pengait dan kain yang digunakan lembut membuat *talent* nyaman.



Gambar 40. Desain Hiasan Sampur
(Sumber: Bella, 2019)



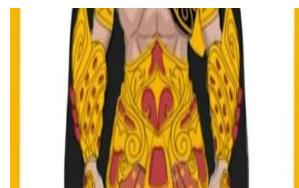
Gambar 41, Hasil Hiasan Sampur
(Sumber: Bahrudin, 2019)

7) Gelang

Gelang dibuat menggunakan spon ati yang digambar lalu dipotong sesuai ukuran tangan *talent*, diberi warna emas dan ditempelkan manik-manik. Lalu beri perekat pada bagian belakang gelang agar kuat tidak longgar atau jatuh. Gelang ini nyaman digunakan oleh *talent* dan menambah kesan gagah pada tokoh Ramawijaya.

Hasil dari gelang sama dengan desain awal tidak ada perubahan karena dibuat sesuai ukuran *talent*.

Pembahasan gelang tangan tidak lepas ketika dikenakan karena dibuat sesuai ukuran *talent* dan diberi elastis di belakangnya sehingga kuat.



Gambar 42. Desain Awal Gelang
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 43. Desain Hiasan Gelang
(Sumber: Bahrudin, 2019)



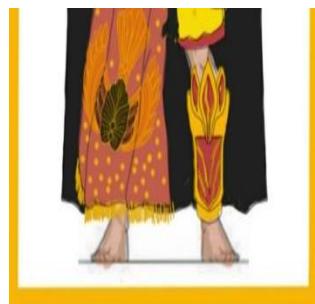
Gambar 44. Hasil Hiasan Gelang
(Sumber: Bahrudin, 2019)

8) Gelang kaki

Gelang kaki dibuat menggunakan spon ati yang digambar lalu dipola kemudian dipotong sesui desain dan ukurun kaki *talent*. Diberi warna emas dan ditempelkan manik-manik berwarna merah. Beri perekat dan elastis pada bagian belakang sehingga tidak mudah terlepas dan nayaman ketika dikenakan oleh *talent*.

Hasil dari gelang kaki tidak sama dengan desain awal, desain awal yang semula memiliki tiga bentuk segitiga dan berubah dengan menjadi satu.

Pembahasan gelang kaki tidak lepas ketika dikenakan *talent* karena sudah diukur sesuai ukuran *talent* dan di belakangnya ditambahkan elastis sehingga tidak mudah lepas.



Gambar 45. Desain Awal Gelang Kaki
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 46. Desain Hiasan Gelang Kaki
 (Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 47. Hasil Gelang Kaki
 (Sumber: Bahrudin, 2019)

9) Hiasan celana

Hiasan celana dibuat dengan menggunakan spon ati yang digambar dan dipotong menjadi dua, untuk bagian bawah kaki dan paha. Diberi warna emas dan ditempelkan manik-manik dan perekat diberi elastis sehingga nyaman digunakan oleh *talent*. Hiasan celana menunjang penampilan tokoh Ramawijaya sehingga terlihat gagah dan proposisional.

Hasil dari hiasan celana semula tidak ada di desain awal lalu ditambahkan karena dibagian paha terlihat kosong ketika *talent* bergerak. Berwarna emas dan berbentuk segi tiga yang bermakna tegas.

Pembahasan hiasan celana tidak lepas digunakan karena dibuat sesuai ukuran *talent* dan ditambahkan elastis di belakangnya sehingga kuat.



Gambar 48. Desain Hiasan Celana
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 49. Hasil Hiasan Celana
(Sumber: Bahrudin, 2019)

10) Alas kaki

Alas kaki dibuat dengan menggunakan spon ati yang di gambar dan dipotong sesuai dengan ukuran kaki *talent* dan ditempelkan dengan alas sepatu yang terbuat dari sepatu but yang dipotong dan diambil bawahnya saja. Lalu diberi barna emas dan di tempelkan manik-manik. Alas kaki ini nyaman digunakan oleh *talent* dan terlihat gagah pada di atas panggung dan proposisional.

Hasil dari desain awal tidak memakai alas kaki sepatu dan akhirnya di tambahkan alas kaki untuk mendukung karakter dan karakteristik tokoh. Berwarna emas dan diberi manik-manik sehingga terlihat lebih teknologi.

Pembahasan sepatu yang digunakan *talent* terlalu besar sehingga di sempalkan kaos kaki di ujung sepatu agar tidak lepas dan membuat *talent* nyaman.



Gambar 50. Desain Hiasan Alas Kaki
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 51. Hasil Alas Kaki
(Sumber: Bahrudin, 2019)

11) Panah

Panah di buat dengan spon ati berwarna putih yang digambar dan dipotong sesuai dengan desain lalu disatukan degan diberi kayu panjang di dalamnya agar panah bisa buat dan berdiri. Lalu diberi warna emas dan manik-manik pada panah, dan penambahan lampu LED berwarna putih baik itu di busur maupun di alat panah. Panah ini menambah ciri khas dari tokoh Ramawijaya dan terlihat gagah pada saat di atas panggung.

Hasil akhir desain panah dengan desain awal sama karena dibuat sesuai dengan karakter dan karakteristik *talent* yang gagah dan kuat. Berwarna emas yang bermakna seorang raja dan diberi lampu LED sehingga terlihat lebih tekno.

Pembahasan panah yang digunakan *talent* kuat dan tidak lepas karena dalamnya ditopang dengan kayu sehingga ketika dikenakan *talent* merasa nyaman. Desain awal sama dengan hasil akhir panah dan

busur panah karna menggunkan LED dan penambahan manik-manik untuk mempekuat karakter dan karakteristik tokoh.



Gambar 52. Desain Hiasan Busur Panah
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 53. Hasil Busur Panah
(Sumber: Bahrudin, 201



Gambar 54 .Desain Hiasan Panah
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 55. Hasil Hiasan Panah
(Sumber: Bahrudin, 2019)

12) Cincin

Cicin dibuat menggunakan spon ati yang diukur lalu digambar kemudian dipotong sesuai dengan ukuran *talent*, dan diberi warna emas dan diberi manik-manik berwarna merah di atasnya.

Hasil akhir cincin sama dengan desain awal karena dibuat sesuai dengan ukuran *talent*, berwarna emas dan diberi manik-manik ditengahnya.

Pembahasan cincin ketika digunakan kuat dan tidak lepas-lepas karena dibuat sesuai ukuran *talent* dan dibuat menggunakan spon ati sehingga nyaman digunakan.



Gambar 56. Desain Hiasan Cincin
(Sumber: Bahrudin, 2019)



Gambar 57. Hasil Hiasan Cincin
(Sumber: Bahrudin, 2019)

3. Desain Rias wajah

Tata rias wajah menggunakan rias karakter dan penerapan rias wajah panggung yang diberi unsur teknologi, dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut dan terlihat karakter tokoh tersebut di atas panggung. Pada rias wajah ini diperlukan kosmetik yang *waterproof* karena gerak *talent* akan menghasilkan keringat, serta dalam menggunakan alas bedak menggunakan warna kemerahan agar tidak pucat saat tesorot Cahaya di atas panggung. Proses pembuatan efek khusus pada bagian bawah mata agar terlihat teknologi, pengaplikasian *eye sedow* yang di lebarkan karena mata *talent* sedikit kecil. Berikut *step by step* riasan untuk tokoh Ramawijaya.

- a. Membersihkan *talent* dengan kosmetik pembersih, hingga bersih.



Gambar 59. Pembersihan Wajah
(Sumber: Alyazri, 2019)

b. Membuat bingkai alis sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 60. Pembuatan Alis
(Sumber: Alyazri, 2019)

c. Membuat pola teknio pada bagian bawah mata.



Gambar 61. Pembuatan Pola Tekno
(Sumber: Alyazri, 2019)

- d. Pengaplikasian *foundation* yang sudah di siapkan sesuai kebutuhan hingga merata dengan menggunakan *spons*.



Gambar 62. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Alyazri, 2019)

- e. Pengaplikasian bedak tabur hingga merata dengan menggunakan *puff*.



Gambar 63. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber : Alyazri, 2019)

- f. Pengaplikasian *makeup* dekoratif dengan pengaplikasian *eye shadow* pada bagian mata, warna yang di gunakan adalah warna coklat dan hitam kemudian baurkan hingga setengah dari mata *talent*.



Gambar 64. Pengaplikasian Eye Sedow
(Sumber: Alyazri, 2019)

- g. Pengaplikasian *makeup* dekoratif dengan pengaplikasian *eye liner* yang di buat lebar dan panjang pada mata.



Gambar 65. Pengaplikasian *Eye Liner*
(Sumber: Alyazri, 2019)

- h. Pengisian alis dan membaurkan pangkal alis yang telah di isi dengan pensil alis berwarna hitam.



Gambar 66. Pengisian Alis
(Sumber: Alyazri, 2019)

- i. Pengaplikasian *face painting* berwarna emas pada pola yang telah di buat.



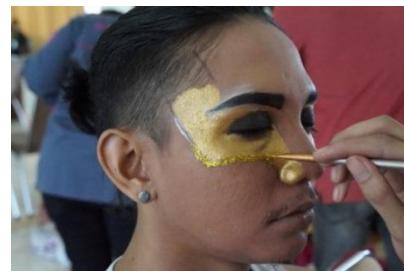
Gambar 67. Pengaplikasian *face painting*
(Sumber: Alyazri, 2019)

- j. Pemberian lem bulu mata pada pola yang telah di buat.



Gambar 68. Pengaplikasian lem bulu mata
(Sumber: Alyazri, 2019)

- k. pemberian *gliter* berwarna emas pada bagian garis pola.



Gambar 69. Pengaplikasian *Gliter*
(Sumber: Alyazri, 2019)

1. Pengaplikasian *blush on* berwarna merah pada pipi.



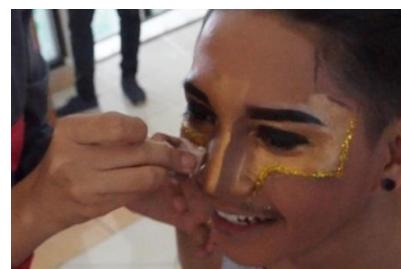
Gambar 70. Pengaplikasian *Blas One*
(Sumber: Alyazri, 2019)

- m. Pengaplikasian *shading* berwarna coklat dan di campur *eye shadow* hitam pada bagian bawah *blush on* pada pipi.



Gambar 71. Pengaplikasian *Sheding* pada pipi
(Sumber: Alyazri, 2019)

- n. Pengaplikasian *shading* berwarna coklat gelap pada hidung



Gambar 72. Pengaplikasian *shedding* Hidung
(Sumber: Alyazri, 2019)

- o. Mengisi depan hidung yang telah di *shading* dengan *body painting* berwarna emas.



Gambar 73. Pengaplikasian *shedding* Depan Hidung
(Sumber: Alyazri, 2019)

- p. Pengaplikasian *mascara* pada mata



Gambar 74. Pengaplikasian *mascara*
(Sumber: Alyazri, 2019)

- q. Pengaplikasian *eye liner* bawah dengan di buat lebih besar dan rata kanan dan kiri.



Gamabar 75. Pengaplikasian *eye liner* Bawah
(Sumber: Alyazri, 2019)

- r. Pemasangan lem bulu mata pada bagian kumis agar kumis buatan menempel dengan kuat.



Gambar 76. Pengaplikasian Lem Bulu Mata Pada Kumis
(Sumber: Alyazri, 2019)

- s. Pemasangan kumis palsu yang di buat dengan cara rambut palsu yang di potong menjadi kecil-kecil dan di tempelkan.



Gambar 77. Penempelan Kumis Palsu
(Sumber: Alyazri, 2019)

- t. Pengaplikasian *lipstik* dengan di pola terlebih dahulu lalau di isi dengan *lipstik* berwarna merah dan di tumpuk dengan *eye shadow* berwarna coklat.



Gambar 78. Pengaplikasian *lipstik*
(Sumber: Alyazri, 2019)

C. Poses Hasil Dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi dilakukan pada hari Rabu, 12 Januari 2018 Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut yaitu bagian dada yang awalnya tidak memaki baju dan sekarang memaki baju, riasan kepala yang masih tradisional menjadi tidak lagi, dan warna hiasan celana dan warna lejing. Karena di buat unsur teknologi bukan tradisional .



Gambar 79. Desain Awal Kostum
(Sumber: Acil, 2019)



Gambar 80. Hasil Akhir Kostim
(Sumber: Rizka, 2019)

2. Validasi desain oleh ahli II

Proses validasi desain rias wajah tokoh Ramawijaya, validasi ini dilakukan pada hari Kamis 13 Desember 2018 hasil validasi riasan wajah 1) menambah lapisan *foundation* dengan warna yang lebih kemerahan 2) pengaplikasian *sedding* agar karakter tokoh lebih terlihat 3) pemberian warna lipstik yang lebih tajam.



Gambar 81. Hasil Desain *Make Up*
(Sumber: Bella, 2019)

3. Pembuatan Kostum dan *Assesoris*

Kostum di buat oleh Bella Novia yang dibantu dalam pembuatan gamabra oleh Bahru dan penjahit celana Gress dengan arahan desainer, dalam pembuatan kostum dan aksesoris tidak lah singkat dan membutuhkan waktu 25 hari. Biaya yang dikeluarkan untuk pembutan/menjahit Rp. 85.000 untuk menggambar pada setiap bentuk pada aksesoris Rp. 200.000 dan Rp. 1.000.000 untuk pembuatan aksesoris.

Fitting kostum dilakukan sebanyakd dua kali dengan hasil menambahkan pada bagian baju yang masih kecil dan sempit, penggantian warna kain pada celana, dan mengganti aksesoris dari sidi ke kaca, dan menambahkan warna emas karena warna emas pada sebelumnya kurang kelihatan.

4. Uji Coba Rias Wajah

- a. Uji coba rias wajah pertama dilakukan pada hari Senin, 7 Januari 2019 dengan hasil evaluasi warna *foundation* yang kurang kemerahan, riasan mata kurang tajam dan kurang lebar, serta bentuk alis yang masih kurang.
- b. Hasil uji coba kedua dilakukan pada hari Selasa, 8 Januari 2019 yaitu pengaplikasian yang kurang kemerahan, pengaplikasian unsur teknologi pada *make up* belum sesuai.



Gambar 82. Hasil Uji Coba 2
(Sumber: Bella, 2019)

- c. Hasil uji rias wajah ketiga pada hari Kamis, 10 Januari 2019 dengan hasil pengaplikasian *foundation* kurang kemerahan, pengaplikasian unsur teknologi kurang sesuai dan garis-gais pada bagian pipi belum maksimal.



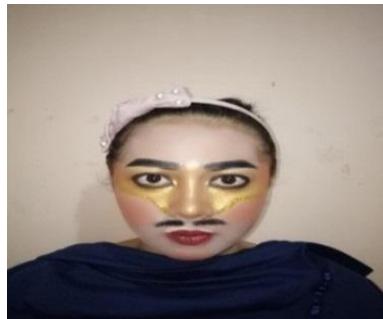
Gambar 83. Hasil Uji Coba 3
(Sumber: Bella, 2019)

- d. Hasil uji rias wajah keempat pada hari Jumat, 11 Januari 2019 dengan hasil pengaplikasian *foundation* kurang kemerahan, paengaplikasian alis kurang besar, dan *eye liner* bawah kurang besar dan rapi.



Gamabar 84. Hasil Uji Coba 4
(Sumber: Bella, 2019)

- e. Hasil uji rias wajah kelima pada hari Kamis, 13 Desember 2018 dengan hasil pengaplikasian *foundation* kurang kemerahan, dan *eye liner* kurang lebar.



Gambar 85. Hasil Uji Coba 5
(Sumber: Bella, 2019)



Gambar 86. Hasil Akhir Tokoh Ramawijaya
(Sumber: Rizka, 2019)

D. Proses Hasil dan Pembahasan (Penyebarluasan)

Disseminate (penyeberluaran) dilakukan dalam bentuk pergelaran, dengan mengusung tema “ Hanoman Duta ” pergelaran dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. pagelaran ini diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 di Taman Budaya

Yogyakarta ditunjukan untuk semua kalangan masyarakat semua usia dengan tujuan menampilkan karya mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan serta mengedukasi ulang kepada masyarakat tentang sejarah dan budaya yang ada di Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses *Disseminate* ini meliputi: 1) Penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) galdi bersih, 4) pergelaran utama. Berikut tahapan yang dilalui pada proses *Disseminate*.

1. Penilaian Ahli (*Grand juri*)

Kegiatan penilaian oleh ahli adalah kegiatan penilaihan hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pagelaran utama. Penilaian ahli di selenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Darmawan Dadijono dari Institut Seni Indonesia, Hadjar Pamadhi bidang seni rupa dari Institut Negeri Yogyakarta, dan Esti Susilarti bidang redaksi dari Instansi surat kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang di lakukan mencakup 1) kreativitas, 2) *make up* 3) *Total Look* (penampilan keseluruhan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan di pilih 21 tampilan terbaik dari 39 karya mhasiswi.

1. *Bast Of The Best* di raih oleh tokoh Rakeski 5 hasil karya dari Fitri Magfiro.
2. *Best Favorite* din raih oleh tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu.

3. *Best talent* di raih oleh tokoh Dewi Trijata hasil karya dari Nada Tulsinah.
4. *Best Raja 1* di raih oleh tokoh Dewi Sinta hasil karya dari Angelia Devika Oviana.
5. *Best Raja 1* di raih oleh tokoh Rahwana hasil dari karya Fairuz Qu Ratu Ayu.
6. *Best Raja 1* di raih oleh tokoh Kumbakarna hasil dari karya Syarifa Ghiftia.
7. *Best Patih 1* di raih oleh tokoh Sayempraba hasil karya dari Widya Shinta Cahya.
8. *Best Patih 2* di raih oleh tokoh Laksamana hasil karya dari Ardevi Amelia.
9. *Best Patih 3* di raih oleh tokoh Indrajit hasil dari karya Dewi Rahmawati.
10. *Best Punakawan 1* di raih oleh tokoh Gareng karya dari Rosita Nadiya Utami.
11. *Best Punakawan 2* di raih oleh tokoh Petruk hasil karya dari Ersa Vilania Ayu.
12. *Best Punakawan 3* di raih oleh tokoh Togog (Tejamantri) hasil karya dari Felinda Erinoka Sekarwangi.
13. *Bast Dayang 1* di raih oleh tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya dari Lailia Ayu Meirizka.
14. *Bast Dayang 2* di raih oleh tokoh Dayang Cantik 6 hasil karya dari Eka Mulyanti.
15. *Bast Dayang 3* di raih oleh tokoh Dayang Cantik 2 hasil karya dari Pradaning Iga Imaninda.

16. *Bast prajurit* 1 di raih oleh tokoh prajurit 5 (Nayaka Panca) hasil karya dari Galuh Cahya Andayasi.
17. *Bast prajurit* 2 di raih oleh tokoh prajurit 1 (Nayaka Eka) hasil karya dari Aprilia Risti.
18. *Bast prajurit* 3 di raih oleh tokoh prajurit 4 (Nayaka Catur) hasil karya dari Mira Riska Fitria.
19. *Bast raseksi* 1 di raih oleh tokoh raseksi 5 hasil karya dari Fitri Maghfiroh.
20. *Bast raseksi* 2 di raih oleh tokoh raseksi 2 hasil karya dari Pangesti Rizkiasih.
21. *Bast raseksi* 3 di raih oleh tokoh raseksi 3 hasil karya dari Violita Mega.

2. Gladi Kotor

Gladi Kotor diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 Pukul 19:00 WIB bertempat di Pondopo Gambir Sawit Taman Siswa. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan tater tardisi Maha Satya di Bumi Alengka oleh para *talent*. Penari dan pengrawit dari tim dari Leylor selaku sutradara, guna melihat kesesuaian kostum yang akan dikenakan pada saat pagelaran inti dengan gerak yang akan di lakukan *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan galdi kotor ini adalah *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka menjadi lebih terlatih, lebih siap, dan percaya diri pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tau kekurangan masing-masing kostum yang digunakan oleh *talent*, serta dapat lebih mengenal proses yang berlangsung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih di selenggarakan pada hari Juamat 25 Januari 2019 , pukul 13:00 WIB bertempat di Taman Budaya Yogyakarta acara galdi bersih difokuskan pada latihan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka oleh para *talent*. Pada saat galdi bersih juga banyak hal yang disiapkan sepeti : dekorasi panggung, *photobooth*, persiapan *lighting*, persiapan *sound*, penataan kursi serta *layout* dan pengisi acara.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan galdi bersih adalah para *talent*, penari, pengrawit, dan pengisi acara menjadi lebih yakin dan menjadi lebih terlatih pada saat tampil dan *talent* akan lebih mengetahui keadaan *stage* yang sebenarnya.

4. Pagelaran Utama

Pangelaran utama bertemakan “ Hanoman Duta “yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka telah sukses ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.00-16.00 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta, dalam pagelaran ini menampilkan semua tokoh di atas panggung salah satunya tokoh Ramawijaya dengan tampilan seorang raja menggunakan kostum bernuansa emas dengan hiasan ornamen-ornamen dan LED yang terlihat mewah ketika tersorot cahaya di atas panggung yang membuat karakter dan karakteristik semakin terlihat, tetapi terdapat beberapa masalah pada riasa yang pengaplikasian unsur teknologi terlalu lebar sehingga *blush on* terlihat terlalau di bawah, seharusnya ketika proses

make up pengaplikasian ketika menggambar pola tebih ke atas lagi, selain itu pada bagian baju kurang di tambahkan *spon ati* bagian belakang sehingga jika *talent* berdiri menyamping terlihat perut. Tetapi secara keseluruhan dari jarak pandang penonton untuk riasan dan kostum terlihat indah.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.pd Rekro Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto, M.pd dekan Fakultas Teknik , Moh Khairudin, M, T.Ph.D wakil dekan 1 Fakultas Teknik, Drs Agus Santoso, M,pd wakil dekan 2 Fakultas Teknik, Dr. Drs, Giri Wiyono, M.T wakil dekan 3 Fakultas Teknik, Humas Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Kepala Program Studi yang ada di Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Dosen Tata rias dan Kecandikan, Dosen Boga, Dosen Busana, Karyawan dan Staf, Orang tua mahasiswi tata rias dan kecantikan, Instansi pihak Sponsorship, Perwakilan tempat Praktek Industri, Organinasi Mahasiswa, dan ticketing. Tiket pertunjukan terjual sebanyak 584. Penonton yang menyaksikan pertunjukan yaitu kalangan masyarakat, mahasiswa dan kalangan remaja, pertunjukan ini berdurasi 2 jam menampilkan kisah tentang Hanoman Duta.