

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Merupakan suatu konsep dan metode pengembangan yang berisi uraian berpikir serta metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Pengembangan yang diterapkan dilakukan pada tokoh mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis Cerita

Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dikisahkan berawal dari Prabu Rahwana yang menyerahkan Dewi Shinta yang telah diculiknya, dibawah pengawasan dari Dewi Trijata. Sementara Ramawijaya terus mencari Dewi Shinta yang hilang. Namun Ramawijaya telah mendapat informasi dari Jatayu bahwa Dewi Shinta telah diculik oleh Prabu Rahwana. Ramawijaya segera bergegas menuju Alengka untuk menjemput Dewi Shinta dibersamai oleh Laksmana, Prabu Sugriwa, serta bala tentara Kerajaan Guwakiskenda. Setelah itu, Ramawijaya memberi cincinnya kepada Hanoman dan mengutus Hanoman untuk menjalankan tugas yakni menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka. Hal itu membuat Anggada iri hati sehingga mengakibatkan perkelahian diantara mereka. Kemudian Ramawijaya menyadarkan Anggada jika nantinya akan ada tugas bagi Anggada.

Perjalanan Hanoman menuju ke Kerajaan Alengka tidaklah mudah. Hanoman menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan salah seorang istri Prabu Rahwana, yang kemudian memberinya buah-buahan sehingga membuat Hanoman buta. Hingga bertemu dengan Sempati yang membantu Hanoman dalam penyembuhan dari kebutaan matanya tersebut. Sesampainya di Kerajaan Alengka, Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta, kemudian memberikannya cincin dari Ramawijaya.

Kemudian, Hanoman sengaja menyerahkan diri pada Kerajaan Alengka sehingga membuat Prabu Rahwana marah, dan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, usaha Prabu Rahwana tersebut gagal setelah bulunya terbakar, Hanoman justru melarikan diri dan membakar seluruh Kerajaan Alengka lalu kembali kepada Ramawijaya setelah ia menimbulkan banyak kerusakan dan kekacauan.

Tokoh Togog dalam cerita berperan sebagai pembawa pesan kepada Ramawijaya mengenai keberadaan Dewi Shinta yang dicarinya selama ini. Tokoh Togog memiliki sifat selalu ingin mencari tahu, tingkat keilmuannya sangat tinggi, sangat agamis, kritis kepada pihak jahat, pemberani, pintar bersilat lidah, dan pintar beretorika, memiliki karakteristik bermata lebar (ingin mencari tahu), hidung pesek dan lebar, serta mulut yang lebar.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Togog

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

a. Analisis Karakter Tokoh Togog

Tokoh Togog pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki sifat selalu ingin mencari tahu, tingkat keilmuannya sangat tinggi, sangat agamis, kritis kepada pihak jahat, pemberani, dan pintar bersilat lidah.

b. Analisis Karakteristik Tokoh Togog

Tokoh Togog pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakteristik bermata lebar (ingin mencari tahu), hidung pesek, mulut yang lebar, serta wajah berwarna merah yang berarti keberanian.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk menciptakan tokoh Togog dalam pertunjukan teater tradisi pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu wayang kulit *purwa* Togog gaya Yogyakarta. Menurut Wibisana dan Herawati (2010: 39), kata *purwa* (pertama) pada wayang *purwa* atau wayang kulit *purwadipakai* untuk membedakannya dengan wayang kulit yang lain. Kata *purwa* berarti awal. Wayang *purwa* diperkirakan berumur paling tua di antara wayang kulit lainnya.

Togog merupakan cucu dari Sanghyang Wenang, dan putra dari Sanghyang Tunggal. Anak pertama adalah Togog (*Bathara Antaga*), anak kedua Semar (*Bathara Ismaya*), dan anak bungsunya yaitu *Bathara Guru* (*Bathara Manikmaya*). Togog dan Semar gagal memenangkan sayembara untuk menjadi penguasa kahyangan sehingga mereka harus turun ke dunia manusia untuk menjadi penasihat. Togog ditempatkan di kerajaan kiri dengan tokoh-tokoh antagonis yang berada disana. Sementara Semar ditempatkan di kerajaan kanan dengan tokoh-tokoh yang berwatak protagonis. Dalam pewayangan Togog muncul sebagai pengasuh Dasamuka/Rahwana dalam kisah Ramayana. Alasan pemilihan wayang kulit *purwa* Togog gaya Yogyakarta sebagai sumber ide dari tokoh Togog yang akan di *stilisasi*, digubah dalam wujud yang modern dan mengusung konsep teknologi, karena kembali pada prinsip awal yaitu men-teknologikan, namun tetap tidak mengubah pembawaan seperti karakter dari tokoh asli yang ada di dalam kisah pewayangan khususnya Ramayana.



Gambar 1. Togog Yogyakarta
(Sumber: <http://www.hadisukirno.co.id/images/produk/Togog-Yogya.jpg>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Togog tentunya disesuaikan dengan tuntutan tokoh dalam pertunjukan teater tradisi pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mengacu pada sumber ide yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, pengembangan desain yang dilakukan melalui pengembangan sumber ide sangat diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan dengan tetap masih dalam koridor sumber ide.

Pengembangan sumber ide dari wayang purwa Togog gaya Yogyakarta yang digunakan dalam mewujudkan tokoh Togog versi teknologi yaitu melalui proses *stilisasi*. Teknik *stilisasi* sendiri merupakan menggayakan suatu objek dengan cara menambahkan atau menyederhanakan, agar sesuai dengan konsep yang akan atau hendak dicapai. Pengembangan sumber ide ini digunakan karena sumber ide yang digunakan diambil dari karakter wayang kulit *purwa* Togog gaya Yogyakarta.

Pengembangan sumber ide direncanakan mengubah hampir secara keseluruhan karakteristik yang ada pada wayang kulit *purwa* Togog gaya Yogyakarta kecuali pada bagian wajah yang merupakan ciri khas kuat dari Togog sendiri, dan mewujudkan karakter tokoh Togog dalam versi baru yang kekinian, dan mengusung teknologi. Perwujudan karakter tersebut akan ditampilkan melalui kostum, dan asesoris yang digunakan.

Bagian yang dilakukan *stilisasi* khususnya pada penggunaan warna-warna baku yang biasa digunakan pada tokoh Punakawan, akan digarap menggunakan campuran gaya modern, sehingga tidak murni mengusung budaya Jawa. Budaya Jawa yang kental akan ditampilkan melalui beberapa helai lurik yang akan diberikan dalam kostum tokoh. Pengembangan sumber ide menggunakan unsur *stilisasi*, penulis mempertahankan karakter dari sumber ide yang digunakan dan mengubah keseluruhan karakteristik yang ada pada sumber ide yang sudah ditentukan, kecuali pada bagian wajah dari tokoh sumber ide. Karena karakteristik wajah dari tokoh sumber ide merupakan kunci utama dari karakter dan karakteristik tokoh, yang menjadi pembeda antara tokoh Togog dengan tokoh lainnya. Pengayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara menambahkan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah suatu karya baru yang lebih menarik.

Pengembangan sumber ide ini digunakan karena sumber ide yang digunakan masih sangat mengusung unsur tradisional, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut, agar sumber ide bisa memenuhi unsur tradisional sejumlah 40%, dan didominasi oleh unsur modern teknologi. Pengembangan sumber ide direncanakan mengubah hampir secara keseluruhan kostum dari tokoh. Pengembangan dari sumber ide menggunakan acuan dalam pengembangan desain busana dan kostum yang lebih modis, modern, dan mengusung unsur teknologi. Bagian yang

dilakukan *stilisasikhususnya* pada penggunaan bahan-bahan pembuat kostum, desain kostum, serta desain asesoris. Bahan-bahan pembuatan kostum diarahkan ke arah teknologi yang modern, dan sudah tidak monoton lagi seperti *kethoprak* pada zaman dahulu kala.

Penulis berusaha mengubah hampir keseluruhan kostum yang digunakan pada sumber ide yang sudah ditentukan, dan menyisakan kain lurik sebagai unsur tradisional yang diusung, disamping unsur teknologi yang diutamakan. Selain itu, penulis juga memberikan penambahan *LED strip* berwarna biru pada asesoris bagian bahu dan selempang untuk memperkuat unsur teknologi.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, terlebih dahulu dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Togog. Kostum yang dibuat harus mencerminkan karakter Togog yang pemberani dan pintar bersilat lidah, busana dengan tampilan asimetris diterapkan untuk mencerminkan karakter tokoh yang sering berpindah-pindah dalam hal mengikuti pemimpin. Baju dengan sisi kiri berwarna merah yang berlengan, dan sisi kanan berwarna biru tidak berlengan, yang ditambahkan dengan aksesoris renda bermotif timbul warna kuning untuk perpotongan warna biru dan merah pada busana yang dikenakan.

Busana menggunakan kain polos berwarna merah dan biru dengan jenis kain satin *bridal*, untuk bagian sisi kiri busana yang

berlengan serta bagian ikat pinggang lepasan yang terdapat di pakaian tokoh menggunakan kain lurik motif *kluwung* serta kain berwarna biru ditambahkan dengan kain berwarna kuning untuk kombinasi, dan diberi pengeras kain. Kain lurik motif *kluwung* memiliki makna kesakralan serta memiliki tuah untuk tolak bala. Secara simbolis corak *kluwung* ini dilukiskan dengan garis-garis lebar beraneka warna bagaikan pelangi. Corak ini digunakan untuk berbagai upacara sakral dalam daur kehidupan manusia.

Selain itu ditambahkan unsur asesoris pada bagian bahu yang terdapat di bahu sisi kiri dan kanan dari Togog sendiri, yang memiliki bentuk asimetris pada bahu sisi kiri dan kanan, serta pada bagian tangan kanan Togog mengenakan asesoris berupa gelang yang didesain sedemikian rupa dengan menegaskan warna *silver* pada pewarnaannya. Asesoris pada bagian bahu dan gelang yang dikenakan ini mencerminkan ketangguhan dan kekuatan hati tokoh dalam menasehati tokoh-tokoh antagonis, dan menggambarkan tekad nya yang terus menerus dan tidak pantang menyerah dalam memperjuangkan keadilan, dan kebaikan seluruh manusia di muka bumi.

Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain yang lain yaitu keseimbangan (*balance*) antara unsur desain satu dengan unsur desain lainnya.



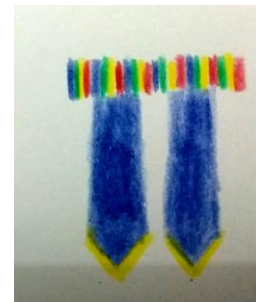
Gambar 2. Busana Bagian Depan
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 3. Busana Bagian Belakang
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 4. Ikat Pinggang Kain
Bagian Depan
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)

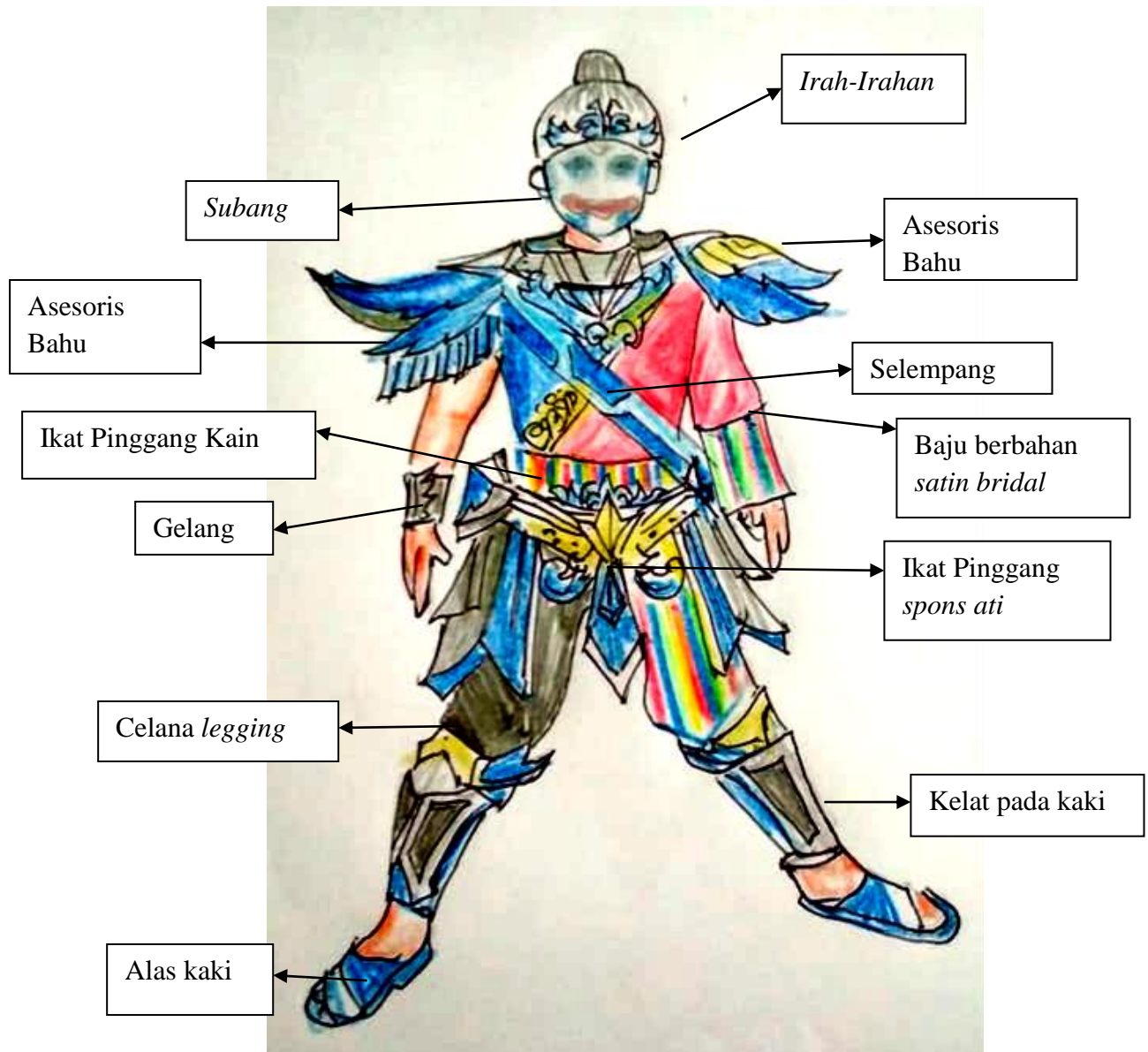


Gambar 5. Ikat Pinggang Kain
Bagian Belakang
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)

Bagian sisi kiri busana yang berlengan, bagian ujung lengan menggunakan kain lurik motif *kluwung* menerapkan pola garis dengan arah vertikal. Garis vertikal mempunyai sifat kuat, agung, dan spiritual. Unsur desain berupa warna yang diterapkan pada desain kostum tokoh Togog yang menggunakan warna dominan merah dan biru. Warna ini dipilih untuk menunjang karakter tokoh yang pemberani, dan sangat tegas namun tetap sabar dalam menghadapi setiap masalah yang ada didepan mata.

Filosofi warna merah melambangkan sifat dari karakter tokoh yang pemberani dan bijaksana, kemudian untuk warna biru

melambangkan kesabaran, ketenangan, kecerdasan, dan kehandalan. Celana yang digunakan yaitu menggunakan celana *legging* berwarna hitam, agar *talent* dapat lebih fleksibel dan nyaman pada saat pementasan berlangsung.



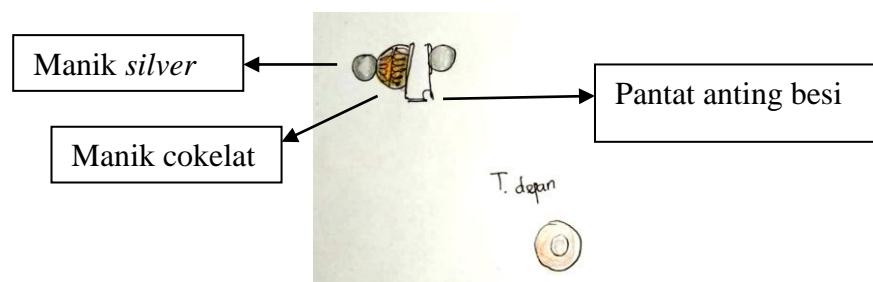
Gambar 6. Desain Kostum Keseluruhan
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

2. Pelengkap Kostum

Pelengkap Kostum yang dikenakan untuk melengkapi kostum tokoh Togog berupa *subang*. *Subang* tersebut digunakan sebagai pelengkap pada kostum tokoh Togog dengan tujuan tercapainya satu kesatuan pada kostum tokoh.

a. *Subang*

Desain *subang* yang dikenakan oleh tokoh menerapkan unsur bentuk dan warna. Prinsip desain ini menerapkan prinsip aksen yang menjaga keharmonisan desain warna pada *subang* menggunakan warna *silver* yang ditambahkan dengan manik warna coklat. Prinsip harmoni diterapkan agar memiliki perpaduan antara kostum dengan *subang*. Sedangkan prinsip aksen digunakan karena *subang* merupakan salah satu pusat perhatian yang penting untuk diperhatikan juga dalam proses pembuatan, walaupun ukurannya kecil, namun harus tetap bisa terlihat menarik.



Gambar 7. *Subang*
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

1) Unsur Desain

a) Bentuk

Bentuk yang digunakan pada manik coklat dan manik *silver* yaitu bentuk bulat menyerupai bola. Bentuk yang digunakan tersebut menggunakan jenis bentuk dekoratif. Menurut Bestari (2011: 12), bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

b) Warna

Warna yang digunakan dalam desain *subang* yaitu coklat serta *silver*. Cokelat dipilih sebagai warna untuk manik yang di lem ke pantat anting besi. Cokelat sendiri merupakan warna yang termasuk ke dalam warna hangat. Menurut Swasty (2017: 15), warna panas/hangat adalah keluarga merah, jingga, coklat, dan kuning. Warna-warna ini bersifat aktif, merangsang, positif, dan agresif. Warna *silver* dipilih sebagai warna manik kecil dan warna pantat anting besi. *Silver* dipilih untuk menyesuaikan antara *subang* dengan strata *Punokawan* yaitu *silver*. Selain itu, agar tercipta harmoni antara *subang* dengan asesoris lainnya yang digunakan oleh *talent*.

2) Prinsip Desain

a) Harmoni

Harmoni diciptakan melalui perpaduan warna yang digunakan, diberikan paduan warna *silver* agar mendukung asesoris yang lain sehingga dapat menciptakan keselarasan dari keseluruhan tampilan *talent*. Menurut Idayanti (2015: 24), harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

b) Akses

Prinsip akses diterapkan dalam pembuatan subang, dengan menekankan detail pada bagian manik yang dibuat bertumpuk. Meskipun *subang* hanya bagian kecil jika dibandingkan dari keseluruhan kostum dan asesoris yang dibuat, namun *subang* memiliki daya tarik tersendiri, sehingga harus tetap bisa terlihat menarik. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 31), akses dapat disebut pula sebagai suatu bagian dari suatu desain yang menjadi fokus atau pusat perhatian.

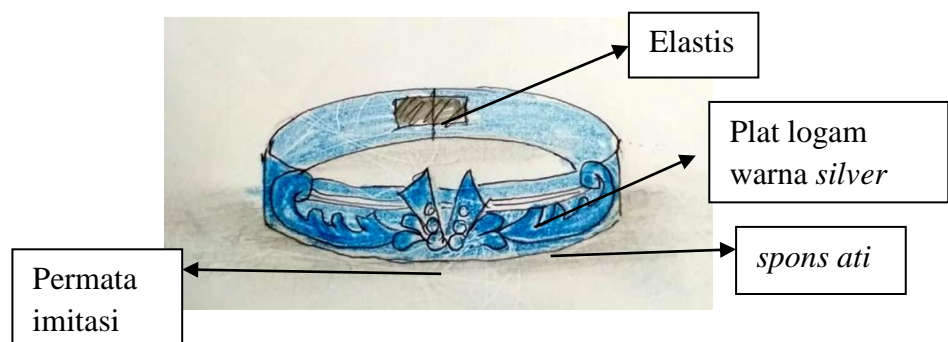
3. Desain Asesoris

Asesoris yang akan dikenakan oleh Togog menerapkan unsur desain berupa bentuk dan warna. Asesoris yang digunakan berupa *irahan*, gelang, asesoris pada bahu, ikat pinggang, selempang, gelang, kelat pada kaki, dan alas kaki. Prinsip keseimbangan (*balance*)

digunakan dalam keseluruhan desain untuk menyeimbangkan antara kostum dan asesoris yang digunakan, kemudian prinsip *unity* digunakan karena antara kostum dengan asesoris harus memiliki kesatuan yang sama agar nyaman dipandang oleh mata.

a. *Irah-Irahan*

Desain *irah-irahan* yang akan dikenakan oleh Togog menerapkan unsur desain berupa bentuk dan warna. Prinsip desain yang digunakan pada *irah-irahan* menerapkan prinsip *balance* yang tidak melupakan aksesoris dan detail pada setiap pola dan motif yang dibuat, agar tampilan tekno dapat tercapai, namun konsep tradisional tetap dimunculkan.



Gambar 8. *Irah Irahan*
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

1) Unsur desain

a) Bentuk

Bentuk yang digunakan sebagai aksesoris pada *irah-irahan* mengambil konsep daun yang di *stilisasi* menjadi bentuk daun yang baru dengan menggunakan bahan *spons ati*. Bentuk daun tersebut termasuk dalam bentuk naturalis. Menurut Bestari

(2011: 12), bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

b) Warna

Warna yang digunakan menggunakan konsep warna dominan biru, dengan tambahan elemen yaitu plat logam warna *silver*. Biru disini mencerminkan ketenangan, dan kebaikan hati dari karakter tokoh. Menurut Swasty (2017: 38), warna biru berasal dari *blaw* (bersinar), makna simbolis kepercayaan, keyakinan, kebijaksanaan, loyalitas, kecerdasan, surga, kebenaran, iman, konservatif, lembut, ikhlas, menahan diri, depresi, dingin, membuat jarak, terpisah.

2) Prinsip desain

a) *Balance*

Prinsip keseimbangan diterapkan pada desain *irah-irahan*. Agar tampilan *irah-irahan* dapat menunjang namun tetap sesuai dan seimbang dengan keseluruhan kostum serta asesoris lainnya yang dikenakan oleh *talent*. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 29), keseimbangan memiliki pengertian sesuai antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

b) Aksent

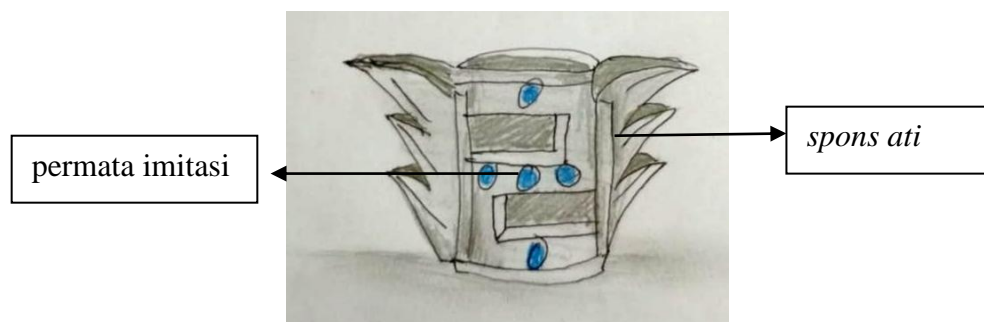
Aksent ditambahkan dengan menggunakan permata imitasi untuk mendukung tampilan *irah-irahan* secara

keseluruhan. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 31), aksen dapat disebut pula sebagai suatu bagian dari suatu desain yang menjadi fokus atau pusat perhatian.

Permata imitasi merupakan aksen yang diberikan agar fokus dari *irah-irahan* terarah ke permata imitasi tersebut.

b. Gelang

Desain gelang yang digunakan oleh Togog menerapkan unsur bentuk dan warna. Gelang yang dikenakan menerapkan prinsip keseimbangan. Unsur bentuk yang digunakan menambahkan bentuk baru dari yang semula tidak ada pada gelang tersebut. Hiasan tangan tersebut dibuat dalam bentuk 3D sehingga memberikan kesan timbul. Unsur warna pada desain menerapkan warna *silver* sebagai warna dasar.



Gambar 9. Gelang
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

1) Unsur desain

a) Bentuk

Bentuk yang digunakan sebagai aksen pada gelang mengambil konsep daun yang di *stilisasi* menjadi bentuk daun

yang baru dengan menggunakan bahan *spons ati*. Bentuk daun tersebut termasuk dalam bentuk naturalis.

b) Warna

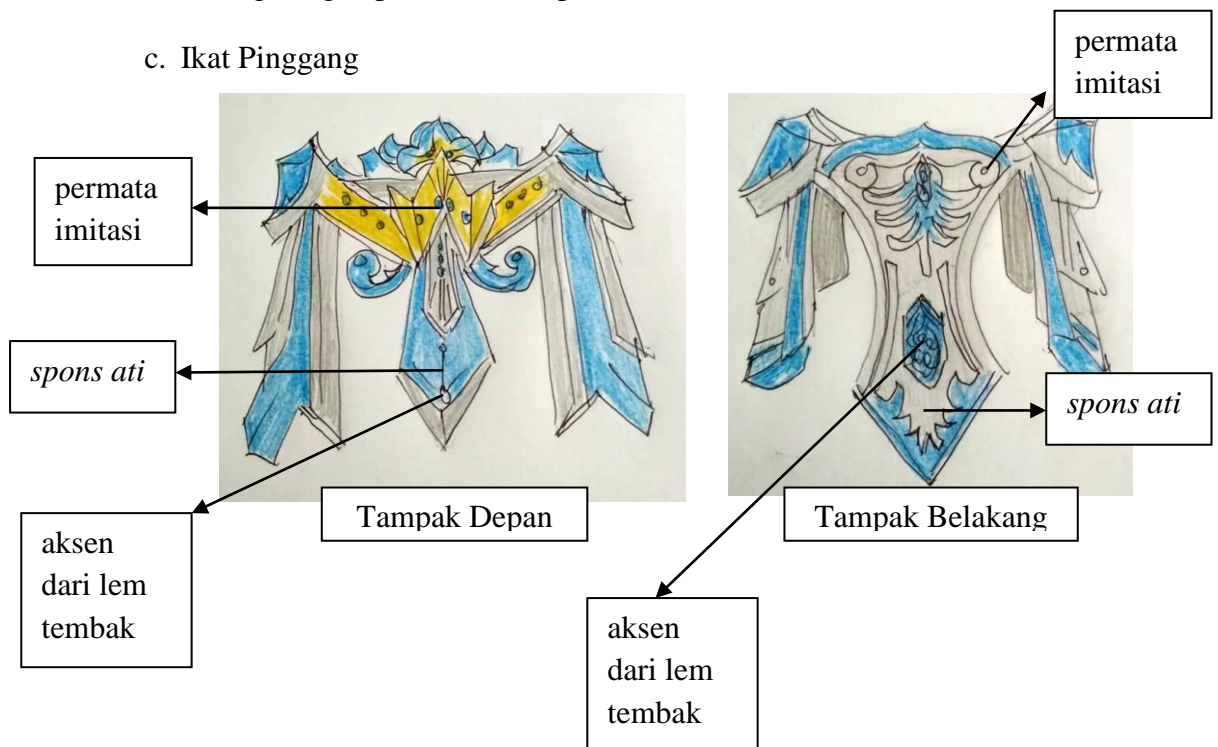
Warna yang digunakan dalam gelang yaitu warna *silver*. Warna *silver* menciptakan kesan kemilau, dan disesuaikan dengan strata tokoh yaitu strata *silver*.

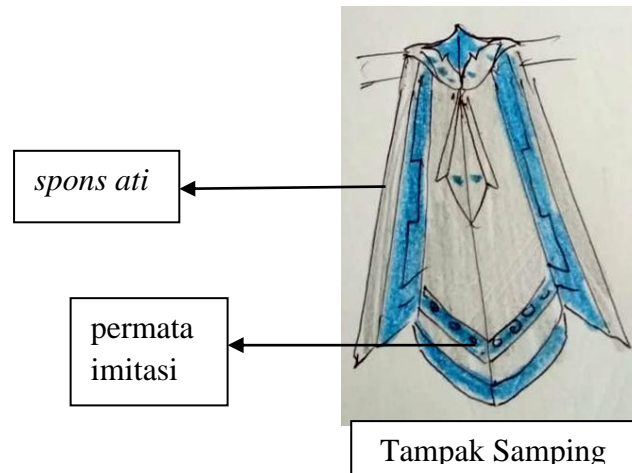
2) Prinsip desain

a) Akses

Akses ditambahkan dengan menggunakan permata imitasi untuk mendukung tampilan gelang secara keseluruhan. Permata imitasi merupakan akses yang diberikan agar fokus dari gelang dapat terarah ke permata imitasi tersebut.

c. Ikat Pinggang





Gambar 10. Ikat Pinggang
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

Ikat pinggang menggunakan penerapan dari unsur desain berupa garis, bentuk, sekaligus warna. Tidak lupa penulis juga menerapkan prinsip desain yang harmonis dan dinamis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan dan teknologi. Unsur warna yang diterapkan pada ikat pinggang adalah warna *silver*. Warna *silver* yang melambangkan kebaikan yang sejati, dan kerendahan hati, dipadukan warna biru yang memiliki makna damai dan adil.

1) Unsur desain

a) Garis

Garis yang digunakan dalam desain ikat pinggang yaitu garis lurus, garis lengkung, dan garis vertikal, dan diagonal. Menurut Bestari (2011: 11-12), garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis akan berubah seperti berikut ini. 1) garis lurus tegak memberikan kesan

keluhuran 2) garis lurus mendatar memberikan kesan tenang 3) garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). Menurut Bestari (2011: 12), garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Garis-garis pada ikat pinggang tersebut memberikan makna simbolis atau gambaran mengenai karakter tokoh Togog yang luhur, tenang, dinamis, dan luwes. Luwes dalam hal ini berarti sifat dari tokoh yang mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada disekitar tokoh tersebut berada.

b) Bentuk

Bentuk yang berusaha ditampilkan pada asesoris ikat pinggang yaitu pengembangan dari bentuk segitiga, dan berbagai macam arah garis yang dibuat dengan menggunakan *spons ati*. Bentuk segitiga sama kaki yang memiliki ujung lancip menjadi inspirasi untuk membuat bagian depan ikat pinggang, bentuk segitiga tersebut merupakan bentuk geometris yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan *stilisasi* menjadi berubah dalam segi panjang, dan ukuran sehingga menciptakan bentuk baru.

Menurut Bestari (2011: 12), bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai

pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut, dan lingkaran.

c) Warna

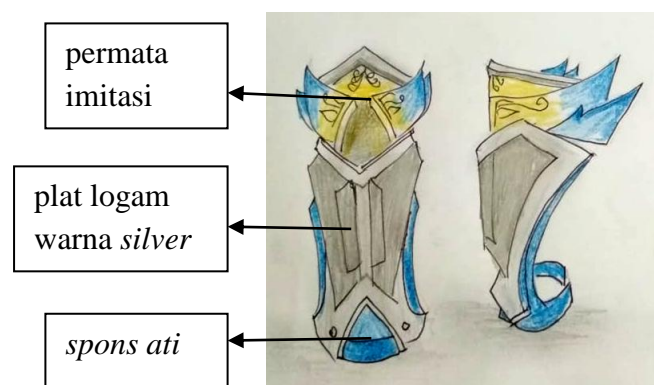
Warna yang dipilih dalam asesoris ikat pinggang yaitu warna gradasi antara *silver*, biru, dan kuning. Warna-warna tersebut memiliki makna yang mendukung kuat unsur karakter tokoh Togog.

2) Prinsip desain

a) Aksen

Aksen ditambahkan dengan menggunakan permata imitasi untuk mendukung tampilan ikat pinggang secara keseluruhan. Selain itu, *spons ati* didesain bertumpuk agar menimbulkan efek volume yang dapat menciptakan aksen dan membuat fokus terarah pada tatanan *spons ati* tersebut.

d. Asesoris kaki



Gambar 11. Asesoris Kaki
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

Unsur warna yang diterapkan pada asesoris kaki adalah warna *silver*. Warna *silver* yang melambangkan kebaikan yang sejati, dan kerendahan hati.

1) Unsur desain

a) Garis

Garis yang digunakan dalam desain asesoris kaki yaitu garis lurus, garis lengkung, garis vertikal, dan diagonal. Menurut Bestari (2011: 11-12), garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis akan berubah seperti berikut ini. 1) garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran 2) garis lurus mendatar memberikan kesan tenang 3) garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). Menurut Bestari (2011: 12), garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Garis-garis pada asesoris kaki tersebut memberikan gambaran mengenai karakter tokoh yang agamis, dinamis, dan luwes. Luwes dalam hal ini berarti sifat dari tokoh yang mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada disekitar tokoh tersebut berada. Dinamis artinya percaya diri, terus memancarkan antusiasme dan energi, selalu yakin dengan keputusan dan perkataan yang diucapkan oleh tokoh sendiri.

b) Warna

Warna yang dipilih dalam asesoris kaki yaitu warna gradasi antara *silver*, biru, dan kuning. Warna-warna tersebut memiliki makna yang mendukung kuat unsur karakter tokoh Togog.

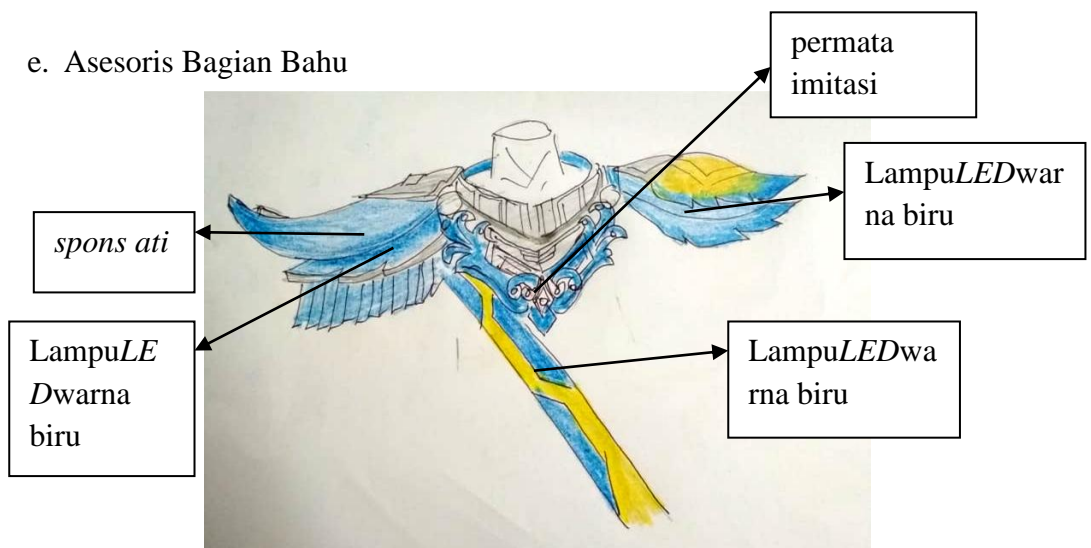
2) Prinsip desain

a) Aksentasi

Aksentasi ditambahkan dengan menggunakan permata imitasi untuk mendukung tampilan asesoris kaki secara keseluruhan. Kemudian ditambahkan plat logam warna *silver* untuk memberikan kesan kokoh dan kuat sekaligus untuk menggambarkan karakter dari tokoh. Selain itu, *spons ati* didesain bertumpuk agar menimbulkan efek volume yang dapat menciptakan aksentasi dan membuat fokus terarah pada tatanan *spons ati* tersebut.

b) *Balance*

Desain yang digunakan pada bagian asesoris kaki menggunakan unsur *balance* atau keseimbangan, karena seimbang antara desain bagian kiri dengan bagian kanan sehingga nyaman dipandang oleh mata.



Gambar 12. Asesoris Bagian Bahu dan Selempang
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

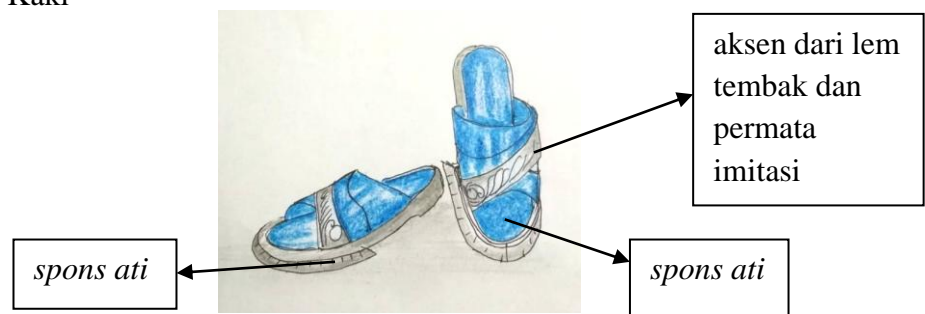
Desain Asesoris bagian bahu yang dikenakan oleh Togog menerapkan unsur desain berupa bentuk, dan warna. Asesoris bagian bahu yang dikenakan menerapkan prinsip keseimbangan dengan kostum yang akan dikenakan. Unsur bentuk yang digunakan merupakan unsur dekoratif, karena menciptakan bentuk baru dari yang semula tidak ada asesoris bahu tersebut. Selain itu, bentuk dari asesoris bagian bahu ini hampir diserupakan dengan mulut karakter

Togog pada wayang kulit asli memiliki mulut sangat lebar. Hiasan bahu tersebut dibuat dalam bentuk 3D menggunakan *spons ati* yang di desain bertumpuk sehingga memberikan kesan timbul. Pada desain selempang menerapkan unsur garis yaitu garis mendatar yang menggambarkan kebaikan.

Unsur warna pada desain menerapkan warna perak sebagai warna dasarnya, dan warna biru serta kuning sebagai warna gradasi

selain warna *silver*, untuk memperkuat karakter tokoh Togog. Asesoris bagian bahu ditambahkan dibagian kiri, dan kanan bahu tokoh, dibuat dengan menggunakan *spons ati* untuk menambah efek tekno dari kostum tokoh. Asesoris bagian bahu dan selempang ditambahkan *LED strip* berwarna biru terang. Makna dari *LED strip* berwarna biru ini yaitu kebaikan, selain itu warna ini ditetapkan sesuai dengan strata dan sifat dari tokoh. Unsur lengkung pada desain ini menggambarkan keindahan dan kelembutan hati dari tokoh yang mengakar dalam karakter pribadinya.

f. Alas Kaki



Gambar 13. Alas Kaki
(Sumber: Ahmad Bahrudin Wijaya, 2019)

Desain alas kaki menggunakan konsep desain berupa warna dan garis. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan aksent. Kemudian untuk desain alas kaki, ditambahkan efek *glossy metallic* sehingga alas kaki yang ditampilkan dapat terlihat mengkilat saat dipentaskan. Penambahan efek tersebut menggunakan *pilox* dengan lapisan warna bening atau *clear* agar mengkilap.

1) Unsur desain

a) Warna

Warna yang dipilih dalam desain alas kaki tambahan yaitu warna *silver* pada *spons ati* tambahan yang dilekatkan pada sandal merk Ly berwarna biru *mettalic*. Warna-warna tersebut memiliki makna yang mendukung kuat unsur karakter tokoh Togog.

b) Garis

Garis yang digunakan dalam desain alas kaki yaitu garis lengkung. Menurut Bestari (2011: 12), garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Sehingga, garis-garis pada alas kaki tersebut memberikan gambaran mengenai karakter tokoh yang fleksibel, dan luwes, atau mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada disekitar tokoh tersebut berada.

2) Prinsip desain

a) Aksentasi

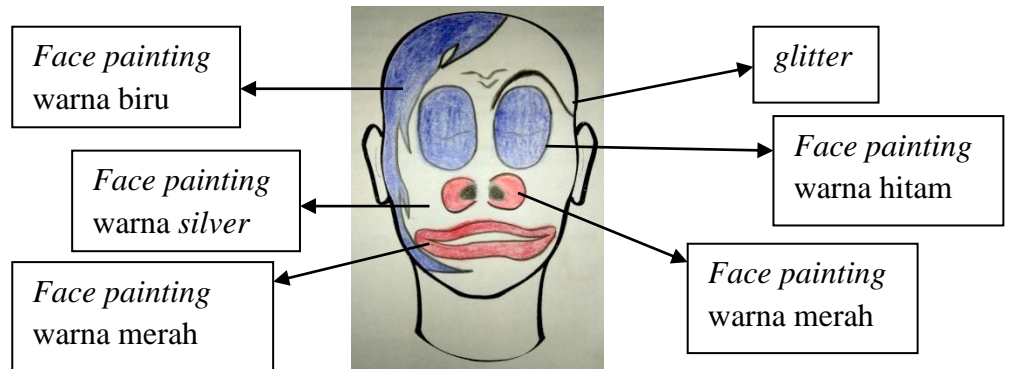
Aksentasi ditambahkan dengan menggunakan permata imitasi dan lem tembak untuk mendukung tampilan alas kaki secara keseluruhan.

4. Desain Rias Wajah

Desain tata rias wajah yang digunakan menggunakan konsep rias karakter yang menggunakan *face painting* berwarna silver, merah, hitam, dan putih.

5. Desain *Face Painting*

Desain *face painting* yang digunakan berwarna merah, biru, hitam, dan *silver*. Warna merah mencerminkan karakter Togog yang pemberani dan tegas. Warna biru digunakan untuk mencerminkan karakter Togog yang baik, dan spiritualnya yang tinggi meskipun ia berada pada kerajaan kiri dengan tokoh-tokoh antagonis. Walaupun wajahnya aneh namun badannya tetap berwujud manusia. Warna hitam merupakan warna tambahan yang digunakan sebagai penegas dari desain *face painting* yang akan diwujudkan. Warna *silver* menjadi dasar dalam pewarnaan *face painting* sekaligus disesuaikan dengan strata tokoh yaitu *silver*. Riasan dibuat asimetris atau berbeda antara kiri dan kanan, untuk menggambarkan watak tokoh Togog yang sering berpindah-pindah dalam mengikuti pemimpin. Penerapan warna merah, biru, dan kuning menggunakan kosmetik *face painting* VV, warna *silver* menggunakan kosmetik *face painting* yang sudah di *mix* dari SA dan VV.

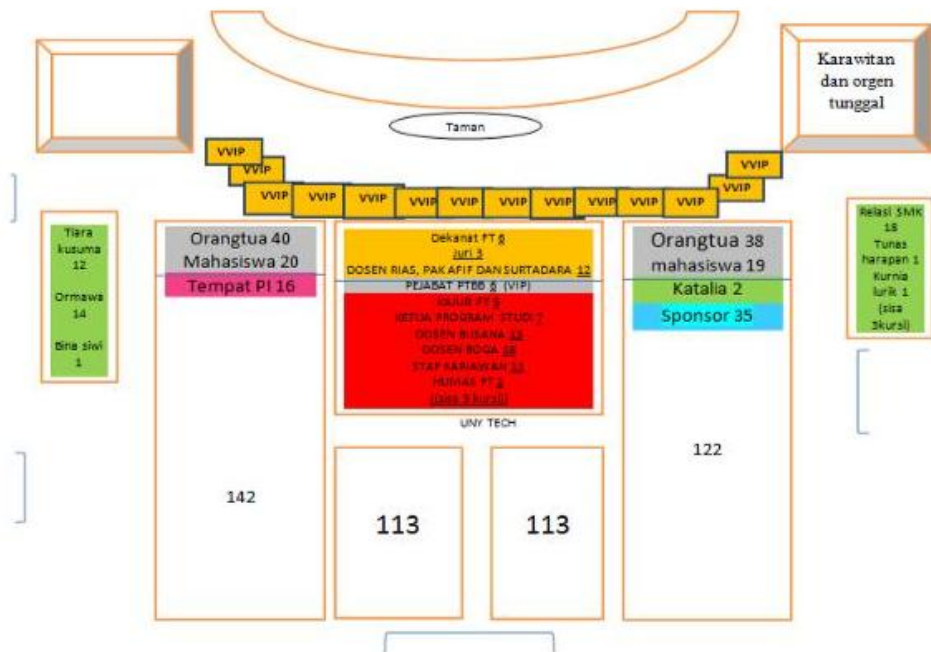


Gambar 14. Desain Rias Wajah
(Sumber: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

6. Desain Pergelaran

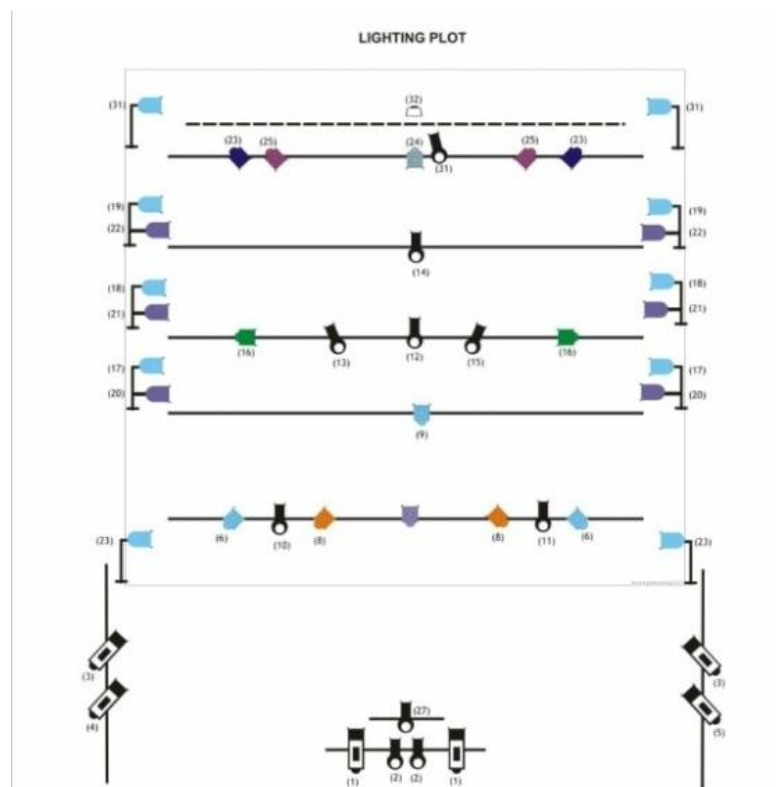
Pada tahapan desain pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.

a. *Layout Stage*, Kursi, Penataan Dekorasi, dan *Lighting Plot*



Gambar 15. *Layout stage*, Kursi, dan Penataan Dekorasi
(Sumber: Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta", 2019)

Konsep rancangan panggung yang digunakan menggunakan jenis panggung *proscenium*, yang menggambarkan dengan seksama suasana kerajaan Ayodya dan Alengka. Diterapkan pula properti berupa kain warna-warni dan pohon-pohon dengan unsur tekno untuk mendukung latar cerita. *Layout* panggung menggunakan konsep tersebut agar penonton tidak terhalangi, serta tidak terganggu dengan panitia yang berlalu lalang mengatur jalannya *event*, sehingga seluruh penonton dapat menyaksikan pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan nyaman.

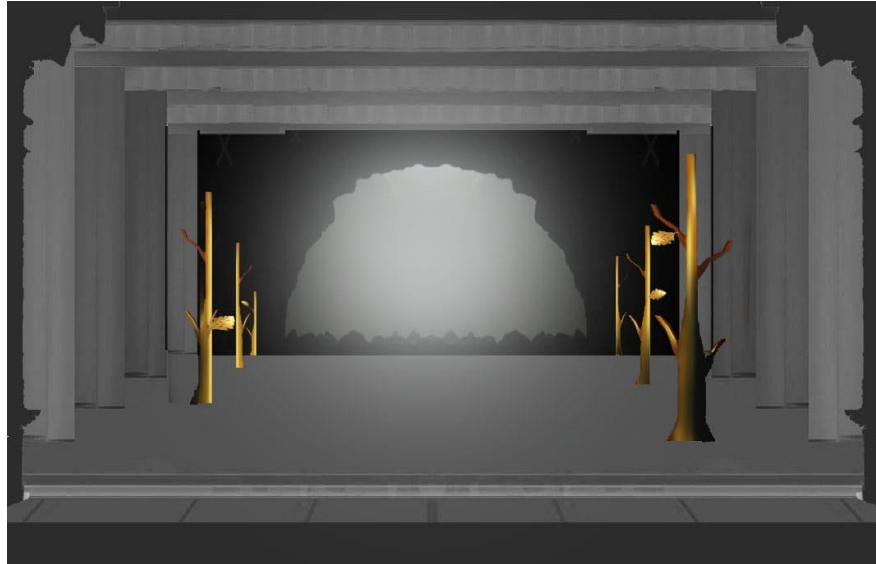


Gambar 16. *Lighting Plot*
(Sumber: Agus Prasetya, 2019)

Konsep tatanan *lighting* yang digunakan pada saat pertunjukan yaitu *lighting* yang posisinya memusat pada bagian tengah panggung dengan susunan paralel. *Lighting* yang digunakan berwarna *warm white* untuk mendukung suasana cerita yang berlatar zaman dahulu.

Lighting yang digunakan pada tokoh Togog menggunakan *lighting* berwarna *warm white* yang pancaran *lighting* nya menerangi satu panggung secara penuh, atau bisa dikatakan bukan *lighting* yang menyorot pada tokoh Togog saja, namun berupa *lighting* yang menerangi keseluruhan panggung dengan warna *warm white*. Tata rias yang digunakan pada tokoh Togog menggunakan *face painting* dengan dasar berwarna *silver*, agar *make up* tetap dapat terlihat oleh penonton pada jarak +/- 5 meter dari panggung, *face painting silver* diterapkan dengan mencampur merk VV dan SA, sehingga menghasilkan warna *silver* yang tidak terlalu terang sehingga mengurangi risiko *make up* terpantul *lighting*. Ditambahkan pula *finishing* berupa penggunaan bedak bayi diatas *base face painting* agar *make up* menjadi *matte* dan tidak memantulkan cahaya jika terkena *lighting*.

b. Desain Panggung Utama



Gambar 17. Desain Panggung Utama dan Dekorasi Panggung
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)

Konsep rancangan panggung yang digunakan menggunakan properti pepohonan dan kain warna-warni untuk menunjang konsep tekno pada pertunjukan. Layar belakang menggunakan proyektor untuk menampilkan *scene* latar cerita agar nuansa modern lebih kental pada pertunjukan ini.



Gambar 18. Desain Panggung Utama (*Backstage*)
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)

Konsep rancangan panggung yang digunakan pada bagian *backstage* menggunakan *lighting* sorot berwarna putih dan efek asap untuk mendukung beberapa *scene* seperti *scene* saat Sempati Raja terbang.

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum dan asesoris, rias karakter, serta *prototype* tokoh Togog. Tahap desain merupakan langkah pertama dalam menciptakan tokoh Togog. Desain meliputi desain kostum dan asesoris, dan rias wajah. Desain tersebut nantinya akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang kostum serta asesoris dan validasi pada bidang rias wajah.

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan asesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Togog divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris Afif Ghurub Bestari. Tujuan dari dilakukannya proses validasi yaitu untuk dipastikan oleh ahli apakah desain yang akan digunakan sudah sesuai dengan batasan-batasan tokoh Togog. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Tahap validasi pertama ini dilakukan pada tanggal 29 November 2018. Setelah mendapat masukan terkait perubahan yang harus dilakukan pada desain kostum dan asesoris yang sudah dirancang, kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan asesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli. Validasi kedua ini dilakukan pada tanggal 4 Desember 2018. Validasi kedua yang dilaksanakan ini sudah mendapatkan persetujuan/*acc* desain dari pakar kostum dan asesoris Afif Ghurub Bestari, sehingga dapat dilanjutkan menuju tahapan berikutnya yaitu pembuatan kostum dan asesoris.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum dan asesoris ini kostum serta asesoris dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Togog. Untuk ukuran kostum yang dibuat harus menyesuaikan ukuran tubuh *talent* agar

memudahkan saat kostum dan asesoris dikenakan pada saat teater berlangsung.

Setelah kostum selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum dan asesoris. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah *make up*, kostum, serta asesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Togog. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat di atas panggung, serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Togog. Untuk mencapai segala aspek tampilan yang sesuai dengan karakter Togog dilakukan *fitting* sebanyak dua kali. *Fitting* pertama yaitu mencoba *make up* secara langsung pada *talent* yang akan memerankan tokoh Togog, untuk melihat kesesuaian dari *make up* yang sudah direncanakan.

Fitting pertama ini mendapat revisi dari ahli atau pakar dibidang *make up* sekaligus dosen pembimbing, Elok Novita. *Fitting* kedua untuk mencobakan kostum secara langsung kepada *talent*. Pada *fitting* kedua ini dilakukan validasi oleh Elok Novita, selaku dosen pembimbing, dan sudah menyetujui/*acc* dengan hasil kostum serta asesoris yang telah dibuat. Sehingga proses *finishing* pembuatan kostum serta asesoris dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan asesoris yang

telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada kostum dan asesoris yang digunakan kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk 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 Togog dengan pertimbangan tidak melebihi kasta di atasnya, tidak terlalu biasa, memperhatikan besar kecilnya asesoris yang akan dibuat, dan bisa menggambarkan karakter dan karakteristik dari tokoh Togog. Pembuatan desain asesoris tokoh Togog akan divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris Afif Ghurub Bestari. 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.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan asesoris. Pada proses pembuatan asesoris ini dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Togog. Setelah asesoris selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum dan asesoris. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah asesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Togog.

Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat di atas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Togog.

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

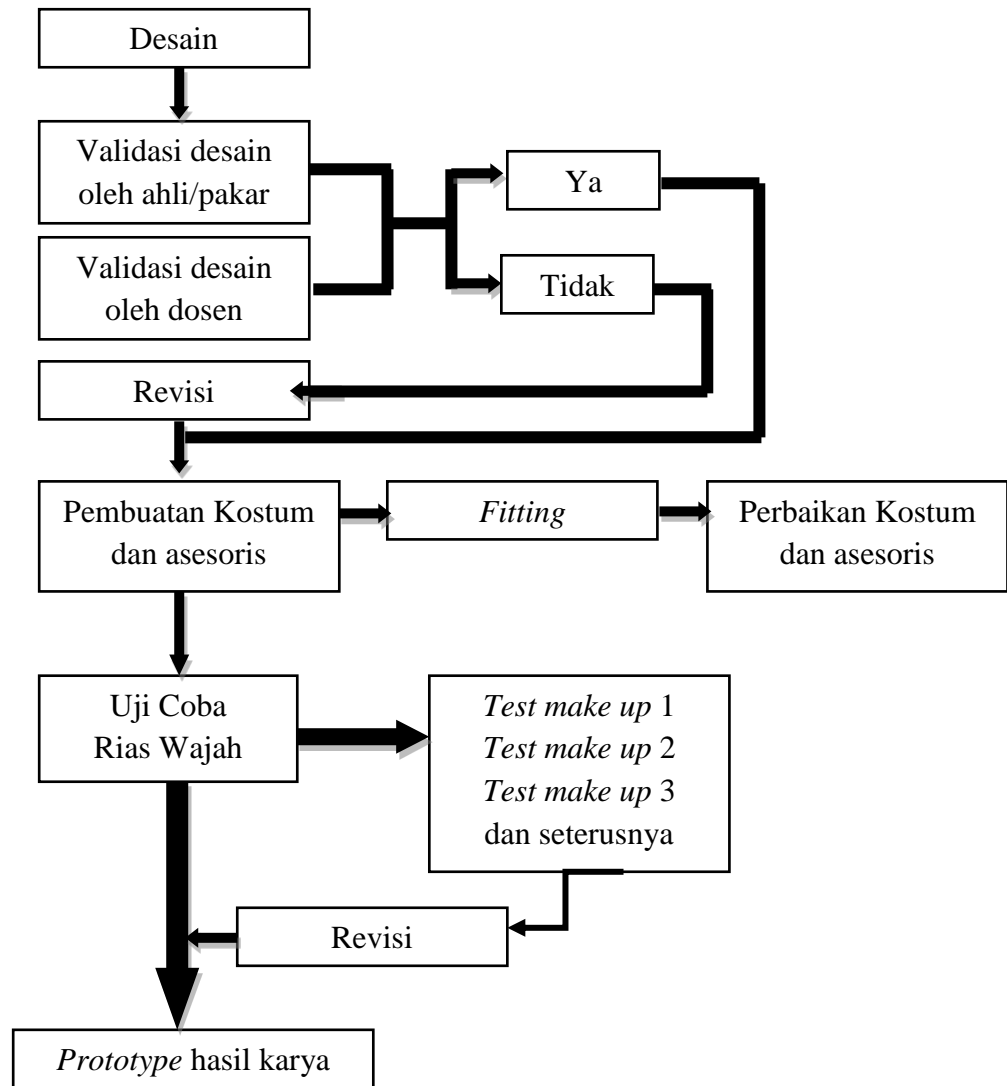
Validasi pada bidang rias karakter, dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias karakter yang sudah dibuat. Validasi ini dilakukan pada tanggal 7, 8, 10, 11 Januari 2019. Sebelum validasi dengan dosen pembimbing, sebelumnya juga telah dilakukan validasi dengan keseluruhan dosen pada tanggal 13 Desember 2018. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan 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 Togog. Desain rancangan disetujui/*acc* pada saat validasi hari Selasa, 8 Januari 2019.

4. Validasi Rancangan dan Desain *Prototype* Hasil Karya

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.

Develop (pengembangan) memuat rancangan, atau skema pengembangan yang dibuat dan digambar sebagai berikut:



Bagan 1. Bagan *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

D. Dissaminate (Penyebarluasan)

Pada tahap ini *disseminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Bentuk pertunjukan yang dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah “Hanoman Duta”.

1. Penilaian Akhir (*Grand* Juri)

Sebelum dilaksanakan acara pertunjukan yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand* juri. *Grand* juri dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses *grand* juri ini melibatkan tiga juri yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd., Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons, dan Dr. Darmawan Dadijono.

Pada penilaian juri (*Grand* Juri) memperhatikan beberapa hal yang akan dijadikan patokan untuk proses penilaian. Penilaian yang dilakukan mencakup rias wajah (*make up* dan *hair do*), dan total *look* yaitu keserasian rias wajah dengan kostum dan karakter yang diwujudkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan akan dipilih beberapa kategori pemenang.

2. Gladi Kotor

Pada hari Sabtu, 23 Januari 2019 setelah pelaksanaan *grand juri* dilaksanakan gladi kotor untuk pertunjukan teater tradisi pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dilaksanakan di Pendapa Gambirsawit.

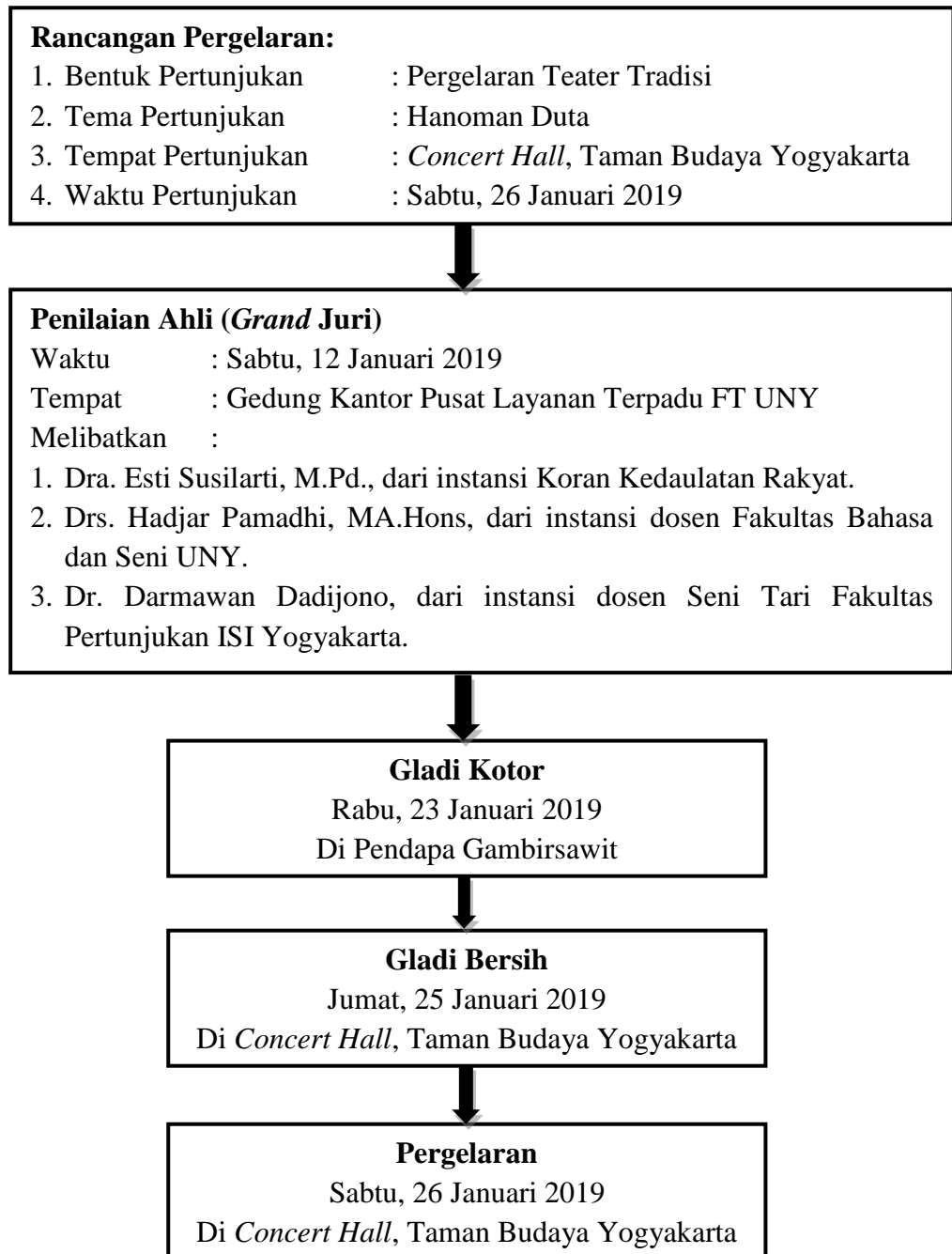
3. Gladi Bersih

Selain gladi kotor dilakukan pula gladi bersih yang dilaksanakan sehari sebelum pertunjukan teater tradisi pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu pada hari Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka akan ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta.

Disseminate (penyebarluasan) yang dibuat dalam skema/bagan sebagai berikut:



Bagan 2. Bagan *Disseminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)