

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

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

Berdasarkan analisis cerita berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut. 1) Latar belakang cerita tersebut adalah Kerajaan Alengka. Menurut Harsrinuksmo (2008: 73), berdasarkan Kitab Ramayana, rakyat India, dan para pemeluk agama Hindu, begitu pula para peminat wayang, pada umumnya menganggap letak geografis Kerajaan Alengka adalah negara Sri Lanka yang sekarang ini. 2) Cerita terjadi pada pemerintahan Ramawijaya dan Rahwana. 3) Terdapat tokoh Togog, ia adalah seorang pamong sekaligus penasehat kerajaan yang diutus untuk mengabdi pada kerajaan kiri, atau kerajaan dengan tokoh-tokoh antagonis.

Tokoh 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 Semargagal 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. Togog memiliki sifat selalu ingin mencari tahu, tingkat keilmuannya sangat tinggi, sangat agamis, kritis kepada pihak jahat, pemberani, dan pintar bersilat lidah. Tokoh Togog dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakteristik bermata belalak (ingin mencari tahu), hidung pesek dan lebar, serta mulut yang lebar.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, tokoh tersebut akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Pergelaran tersebut mengusung konsep tradisional dan teknologi, sehingga diperlukan pengembangan yang memadai untuk menampilkan tokoh Togog agar sesuai dengan tema “Hanoman Duta” yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, yaitu wayang kulit Togog gaya Yogyakarta, dengan alasan untuk tetap mengusung sebagian konsep tradisional sebesar 40%, dan tidak meninggalkan konsep tradisional yang ada pada wayang asli. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan sumber ide *stilisasi* dikarenakan dari sumber ide yang digunakan mengembangkan dari sumber ide acuan, kemudian diambil kesamaan karakternya dengan tokoh Togog yang dikembangkan. Sedangkan untuk karakteristik tokoh Togog, dikembangkan sendiri berdasarkan karakter yang dimiliki oleh tokoh Togog pada pewayangan.

Dari beberapa paparan di atas, harus memperhatikan banyak hal yang terkait dalam proses penciptaan tokoh Togog. Penciptaan tokoh Togog hanya bersumber dari kesamaan karakter, maka dari itu proses pembuatan yang dilakukan harus melihat dari berbagai aturan-aturan yang ada sehingga penampilan tokoh Togog sesuai dengan pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

## **B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan)**

### 1. Desain Kostum

#### a. Proses

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Togog melalui beberapa tahap yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter, dan karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain kostum tokoh Togog. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap revisi untuk menyempurnakan desain kostum tokoh Togog.

Tahap selanjutnya adalah proses pencarian bahan yang akan digunakan untuk membuat kostum tokoh Togog. Setelah itu melakukan pengukuran badan *talent* yang akan memerankan tokoh Togog. Selanjutnya, melakukan proses jahit kostum tokoh Togog menggunakan jenis kain *satin bridal* dengan bahan tambahan renda bermotif timbul. Proses pembuatan kostum berupa baju dilakukan

oleh Maharani Butik dengan waktu proses penggerjaan kurang lebih 1 minggu.

Kostum tokoh Togog 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 berbahan *satin bridal* dengan sisi kiri berlengan warna merah dengan tambahan kain *kluwung* dengan arah vertikal pada ujung lengan, dan sisi kanan lengan dengan kain berwarna biru tidak berlengan, yang dihiasi dengan renda bermotif timbul warna kuning untuk perpotongan warna biru dan merah pada busana yang dikenakan.

Bagian sisi kiri busana yang berlengan serta bagian ikat pinggang lepasan yang terdapat di pakaian tokoh menggunakan kain lurik motif *kluwung* yang 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. Pada bagian ikat pinggang yang dibuat menggunakan kain, ditambahkan kain *satin bridal* berwarna biru dan kuning untuk aksen yang sudah diberi pengeras kain.



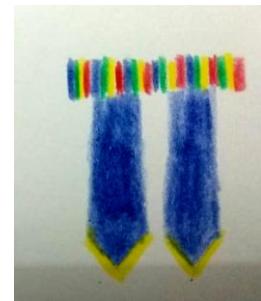
Gambar 19. Busana Bagian Depan  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 20. Busana Bagian Belakang  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 21. Ikat Pinggang Kain  
Bagian Depan  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 22. Ikat Pinggang Kain  
Bagian Belakang  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)

### b. Hasil dan Pembahasan

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk desain menggunakan kain jubah pada bagian bahu. Kain tersebut tidak memiliki fungsi secara khusus, dan tidak memiliki makna atau filosofi sehingga harus dihilangkan pada desain yang baru. Kemudian, pada desain pertama menggunakan *irah-irahan* terlalu besar, kemudian pada saat dilakukan validasi oleh ahli *irah-irahan* perlu disederhanakan berbentuk melingkar agar sama dengan tokoh lain yang masih satu kategori dalam *Punokawan*. Desain pada bagian pinggang, desain semula menggunakan banyak

ornamen manik-manik berukuran besar. Pada desain baru, manik-manik tersebut dihilangkan, agar tidak berkesan terlalu tradisional. Garis-garis dan pola pada pelengkap kostum dipertegas agar dapat menampilkan unsur teknologi. Aksesoris pada bagian bahu diubah bentuk dan modelnya agar lebih bisa didapatkan filosofi serta



Gambar 23. Desain Kostum Awal  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2018)



Gambar 24. Desain Kostum Akhir  
(Sumber: Ahmad B W, 2018)



Gambar 25. Hasil Akhir Kostum pada Manekin  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2019)



Gambar 26. Hasil Akhir Kostum pada *Talent*  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

## 2. Desain Pelengkap Kostum

### a. Proses

Pelengkap kostum yang digunakan dalam menampilkan tokoh Togog berupa *subang*. *Subang* digunakan sebagai pelengkap kostum tokoh Togog dengan tujuan tercapainya satu kesatuan pada kostum tokoh. Tidak lupa juga menerapkan prinsip desain yang harmonis dan dinamis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan dan teknologi.

Proses yang dilalui pada pembuatan pelengkap kostum tokoh Togog melalui beberapa tahap yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter, dan karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain pelengkap kostum tokoh Togog. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap revisi untuk menyempurnakan desain pelengkap kostum tokoh Togog.

Tahap selanjutnya adalah proses pencarian bahan yang akan digunakan untuk membuat pelengkap kostum Togog, yaitu manik cokelat, manik *silver*, dan pantat anting besi. Bahan-bahan tersebut dipilih karena dianggap nyaman dan bahan mudah untuk ditemukan.

### b. Hasil dan Pembahasan



Gambar 27. Desain *Subang*  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 28. Hasil Akhir *Subang*  
(Sumber: Felinda E S, 2019)

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk desain menggunakan manik coklat sejumlah satu sementara pada hasil akhir menggunakan manik coklat sejumlah tiga buah, satu pada bagian depan, dan dua manik cokelat pada bagian belakang dipadukan dengan manik *silver*. Perubahan antara desain dengan hasil dilakukan agar *subang* yang dikenakan tidak berkesan monoton atau sama saja dengan yang ada pada *wayang wong* secara umum. Ditambahkan manik coklat sejumlah dua buah pada bagian belakang daun telinga bertujuan agar *subang* terlihat *stylist* dan kekinian sehingga tidak membosankan dan tidak cenderung kearah kuno.

### 3. Desain Asesoris

#### a. Proses

Proses yang dilalui pada pembuatan asesoris tokoh Togog melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis

pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain asesoris tokoh Togog. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap revisi untuk menyempurnakan desain asesoris tokoh Togog.

Asesoris yang digunakan oleh tokoh Togog berupa *irah-irahan*, gelang, asesoris bahu, ikat pinggang, selempang, gelang, asesoris kaki, dan alas kaki. Asesoris dibuat dengan menggunakan bahan dasar *spons ati* dan kemudian diberi hiasan berupa payet serta manik-manik. Proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut:

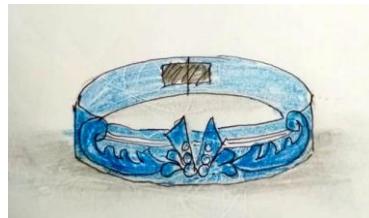
- 1) Menyiapkan alat dan bahan berupa *spons ati* ukuran 5mm – 10 mm, gunting, *cutter*, lem kuning, lem tembak, elastis, cat *aquaproof*, *pilox*, *clear*, dan permata.
- 2) Menggambar pola di kertas, dan menentukan ukuran sesuai dengan *talent*.
- 3) Membuat pola pada *spons ati* sesuai dengan ukuran *talent*.
- 4) Memotong pola-pola tersebut menggunakan gunting dan *cutter*.
- 5) Menyatukan potongan-potongan pola sesuai desain dengan menggunakan lem kuning.
- 6) Kemudian, lapisi dengan menggunakan cat *aquaproof*, pelapisan bisa diulangi setiap kali cat sudah kering hingga mencapai hasil yang dikehendaki. Cat ini berfungsi untuk menutupi pori yang terdapat pada *spons ati* agar warna yang selanjutnya akan

diberikan dapat muncul dengan maksimal. Kemudian, menunggu hingga cat *aquaproof* kering.

- 7) Setelah kering, mengecat semua bagian satu persatu menggunakan cat semprot (dalam pembuatan ini digunakan *pilox*) sesuai dengan pewarnaan yang sudah tergambaran di desain. Menunggu hingga kering.
- 8) Memasang manik dan permata pada pola-pola yang sudah selesai di cat sesuai dengan kebutuhan, serta memberikan efek-efek motif timbul menggunakan lem tembak.
- 9) Menambahkan elastis agar asesoris fleksibel saat dikenakan.

## b. Hasil dan Pembahasan

### 1) Desain dan Hasil Akhir *Irah-Irahan*



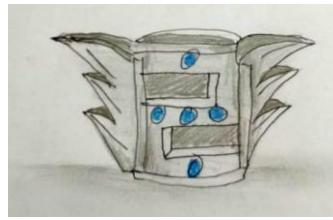
Gambar 29. Desain *Irah-irahan*  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 30. Hasil Akhir *Irah-irahan*  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk desain tidak menggunakan permata imitasi, namun pada hasil akhir ditambahkan permata imitasi berwarna biru sebagai ornamen agar *irah-irahan* memiliki aksen yang menonjol. Revisi yang didapatkan pada saat validasi bersama Afif Ghurub Bestari, *irah-irahan* tidak boleh terlalu besar dan bentuknya harus melingkar biasa agar sama antara satu *Punokawan* dengan *Punokawan* lainnya. Pada saat pertama kali pembuatan *irah-irahan* ukuran *spons ati* yang digunakan kurang panjang sehingga tidak muat masuk ke kepala *talent* sehingga ditambahkan elastik agar *irah-irahan* dapat dengan fleksibel menyesuaikan dengan ukuran kepala *talent*.

## 2) Desain dan Hasil Akhir Gelang



Gambar 31. Desain Gelang  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 32. Hasil Gelang  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk desain berbentuk sama sesuai dengan hasil akhir namun belum menggunakan perekat, masih berupa *spons ati* saja. Pada saat tahap validasi dengan Elok Novita selaku dosen pembimbing, disarankan agar gelang yang akan digunakan oleh *talent* dipasangi perekat sehingga lebih memudahkan *talent* dan lebih nyaman ketika digunakan.

## 3) Desain dan Hasil Akhir Ikat Pinggang (Bagian Depan)



Gambar 33. Desain Ikat Pinggang (Bagian Depan)  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



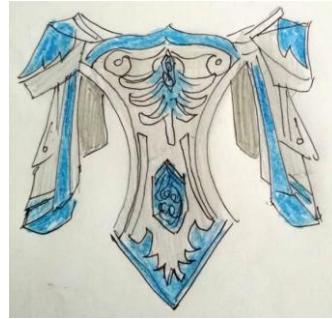
Gambar 34. Hasil Akhir Ikat Pinggang (Bagian Depan)  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

D

Desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain

awal untuk desain tidak menggunakan aksen menggunakan lem tembak, namun pada hasil akhir ditambahkan aksen dengan menggunakan lem tembak dengan pola garis lengkung. Hal tersebut dilakukan agar ikat pinggang dari *spons ati* memiliki aksen yang menonjol. Pada beberapa tahap validasi yang telah dilakukan tidak terdapat revisi terhadap ikat pinggang, sehingga pengembangan pada hasil akhir dilakukan untuk menambah unsur teknologi.

4) Desain dan Hasil Akhir Ikat Pinggang (Bagian Belakang)



Gambar 35. Desain Ikat Pinggang (Bagian Belakang)  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 36. Hasil Akhir Ikat Pinggang (Bagian Belakang)  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

Desain sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk desain aksen menggunakan lem tembak dengan pola garis lengkung. Hal tersebut dilakukan agar ikat pinggang dari *spons ati* memiliki aksen yang menonjol. Pada beberapa tahap validasi yang telah dilakukan tidak terdapat revisi terhadap ikat pinggang, sehingga pengembangan pada hasil akhir dilakukan untuk menambah unsur teknologi.

### 5) Desain dan Hasil Akhir Asesoris Kaki



Gambar 37. Desain Asesoris Kaki  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 38. Hasil Akhir Asesoris Kaki  
(Sumber: Uly Ashidiqi, 2019)

Desain sesuai dengan hasil akhir sesuai karena pada desain awal untuk desain aksen menggunakan pelat besi warna *silver*, dan pada hasil akhir juga pelat besi warna *silver*. Hal tersebut dilakukan agar asesoris kaki dari *spons ati* memiliki aksen yang menonjol. Pada beberapa tahap validasi yang telah dilakukan tidak terdapat revisi terhadap asesoris kaki, sehingga pengembangan tetap dilakukan sesuai dengan desain.

### 6) Desain dan Hasil Akhir Asesoris Bagian Bahu dan Selempang



Gambar 39. Desain Asesoris Bagian Bahu dan Selempang  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 40. Hasil Akhir Asesoris Bagian Bahu dan Selempang  
(Sumber: Uly Ashidiqi, 2019)

Desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal tanpa menggunakan *LED* pada bagian selempang, sementara

pada hasil akhir pada bagian selempang dipasang *LED* berwarna biru untuk memperkuat karakter tokoh. Pada tahapan validasi yang dilakukan bersama Elok Novita selaku dosen pembimbing, terdapat revisi terhadap tempat pemasangan *LED*, yang semula hanya dibagian bahu kemudian ditambahkan pada bagian selempang.

#### 7) Desain dan Hasil Akhir Alas Kaki



Gambar 41. Desain Alas Kaki  
(Sumber: Ahmad B W, 2019)



Gambar 42. Hasil Akhir Alas Kaki  
(Sumber: Ully Ashidiqi, 2019)

Desain sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal sandal sudah ditambahkan dengan *spons atidan* sudah sesuai dengan hasil akhir. Validasi yang dilakukan dianggap sudah sesuai sehingga tidak memerlukan revisi ataupun penyesuaian karena ukuran sandal juga sudah sesuai dengan ukuran kaki *talent*.

#### 4. Rias Karakter

##### a. Proses

Proses yang dilalui pada pembuatan desain rias karakter tokoh Togog melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan

diwujudkan dalam bentuk gambar desain rias wajah karakter tokoh Togog. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap uji coba rias karakter.

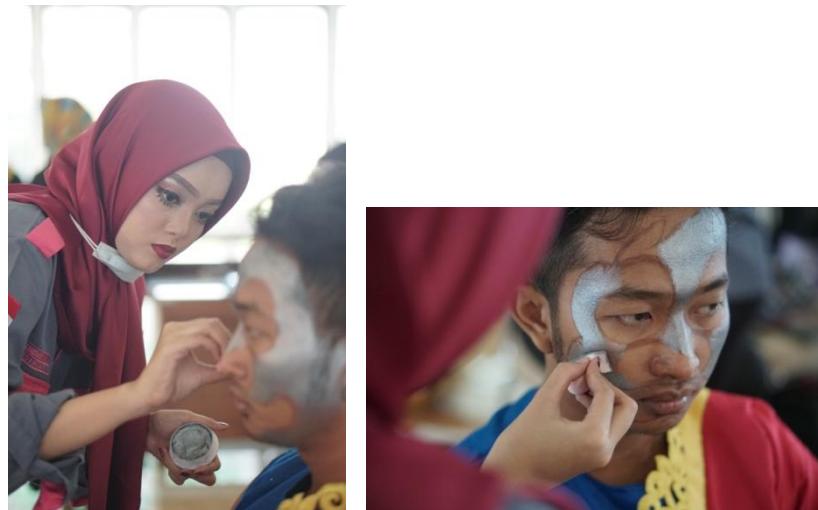
Riasan yang digunakan dalam perwujudan tokoh Togog yaitu rias karakter menggunakan *face painting*. Rias karakter merupakan riasan yang dapat membantu *talent* agar penampilannya mendukung sesuai dengan watak dan kostum yang akan diperankan dan dikenakan. Proses yang digunakan dalam penerapan rias karakter tokoh Togog adalah sebagai berikut; 1) menyiapkan alat, bahan, serta kosmetik yang akan digunakan, 2) membersihkan wajah *talent* menggunakan *tissue* basah, 3) memberikan *moisturizer* pada wajah *talent*, 4) menggambar pola rias karakter pada wajah *talent* menggunakan pensil alis berwarna cokelat.



Gambar 43. Menggambar Pola pada Wajah  
(Dokumentasi: Ullly Ashidiqi, 2019)

- 5) Mengaplikasikan *face painting* warna silver yang sudah di mix, kosmetik *face painting silver* menggunakan *brand* SA dan VV.

pada wajah *talent* sesuai dengan pola yang sudah digambar sebelumnya



Gambar 44. Aplikasi *Face Painting* Warna Silver  
(Dokumentasi: Ullý Ashidiqi, 2019)

- 6) Mengaplikasikan *face painting* warna biru pada wajah *talent* sesuai dengan pola yang sudah digambar sebelumnya. Kosmetik *face painting* warna biru menggunakan kosmetik dari brand VV.



Gambar 45. Aplikasi *Face Painting* Warna Biru  
(Dokumentasi: Ullý Ashidiqi, 2019)

- 7) Mengaplikasikan *face painting* warna merah pada wajah *talent* sesuai dengan pola yang sudah digambar sebelumnya. Kosmetik

*face painting* warna merah menggunakan kosmetik dari brand VV.



Gambar 46. Aplikasi *Face Painting* Warna Merah  
(Dokumentasi: Ullly Ashidiqi, 2019)

- 8) Mengaplikasikan *face painting* warna hitam pada wajah *talent* sesuai dengan pola yang sudah digambar sebelumnya. Kosmetik *face painting* warna hitam menggunakan kosmetik dari brand VV.



Gambar 47. Aplikasi *Face Painting* Warna Hitam  
(Dokumentasi: Ullly Ashidiqi, 2019)

- 9) Mengaplikasikan *glitter* warna silver pada bagian tertentu dari wajah *talent*.



Gambar 48. Aplikasi *Glitter* Warna *Silver*  
(Dokumentasi: Ully Ashidiqi, 2019)

b. Hasil dan Pembahasan



Gambar 49. Hasil Akhir *Make Up*  
(Dokumentasi: Ully Ashidiqi, 2019)

Hasil *make up* yang sudah diterapkan sesuai dengan desain dengan menerapkan *face painting* berwarna *silver*, merah, biru, dan hitam. Validasi *make up* dilakukan sebanyak enam kali dan mendapat persetujuan dari ahli pada validasi keempat. Revisi yang dilakukan sebelumnya dikarenakan *make up* yang belum sesuai dengan konsep

yang akan dituju, dan *make up* belum sesuai dengan karakter serta karakteristik tokoh Togog.

### **C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)**

#### **1. Validasi desain oleh ahli I**

Proses validasi desain yang pertama dilakukan oleh ahli desain kostum serta asesoris Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada hari Selasa, 4 Desember 2018 dengan hasil validasi kostum serta asesoris sebagai berikut.

- a. Penggantian senjata yang dibawa karena terlalu besar, dan tidak sesuai dengan watak serta peran tokoh dalam cerita. Senjata diminta untuk tidak usah digunakan.
- b. Penggantian jubah bagian belakang, karena tidak memiliki fungsi khusus, dan tidak memiliki makna tersendiri. Jubah diminta untuk tidak usah diadakan.
- c. Penggantian celana gembung pada tokoh, dikarenakan celana gembung memiliki makna lucu dan menghibur. Sementara tokoh memiliki watak yang tegas dan serius, sehingga celana harus mengalami pergantian desain dari celana gembung menjadi celana yang lurus dan pas dengan kaki *talent*.



Gambar 50. Desain Kostum Awal  
(Sumber: Felinda Erinoka S, 2018)



Gambar 51. Desain Kostum Akhir  
(Sumber: Ahmad B W, 2018)

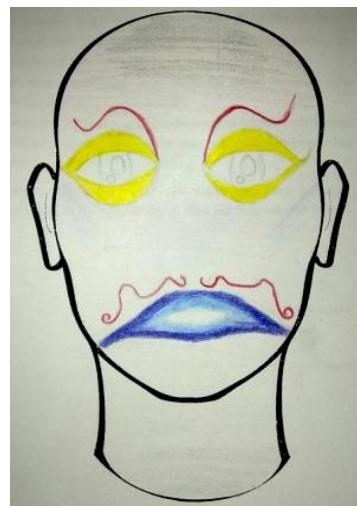
## 2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah oleh Elok Novita, Eni Juniastuti, Asi Tritanti, dan Yuswati. Validasi dilakukan pada Kamis, 13 Desember 2018. Dengan hasil rias wajah sebagai berikut.

- Pergantian motif riasan, karena riasan terlalu heboh dan berwarna-warni seperti badut.
- Glitter* yang ada pada wajah harus dikurangi, tidak perlu berlebihan dalam penggunaan *glitter*.

*Point-point* tersebut tidak berkaitan dengan karakter serta karakteristik tokoh yang pemberani dan berwibawa, riasan tersebut

justru menampilkan kesan lucu yang tidak sesuai dengan karakter tokoh. Dari segi karakteristik sendiri riasan tersebut terlalu heboh dan tidak menampilkan pola-pola yang sesuai dengan karakteristik tokoh yang memiliki mata serta mulut lebar.



Gambar 52. Desain Rias Karakter Awal  
(Sumber: Ahmad B W, 2018)

Gambar 53. Desain Rias Karakter Akhir  
(Sumber: Ahmad B W, 2018)

### 3. Pembuatan Kostum dan Asesoris

Kostum yang dikenakan oleh tokoh Togog dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dibuat oleh Ahmad Bahrudin Wijaya, salah satu mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni UNY sesuai dengan arahan yang telah diberikan. Proses pembuatan kostum, pelengkap kostum, sekaligus asesoris Togog membutuhkan waktu kurang lebih selama 1 bulan. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum, pelengkap kostum, sekaligus asesoris sebesar Rp. 1.000.000,00.

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak dua kali, *fitting* pertama pada hari Sabtu, 29 Desember 2018 bertempat di rumah *talent* yaitu Dhahana Murpratama. *Fitting* kedua dilakukan pada hari Jumat, 4 Januari 2019 bertempat di Pendapa Gambirsawit. Hasil dari *fitting* kostum Togog yang pertama yaitu penyesuaian antara ukuran kostum dan asesoris dengan ukuran tubuh *talent*. Selain itu, dilakukan penyesuaian antara kostum dan asesoris dengan gerak yang dilakukan *talent* pada saat pementasan, apakah kostum mengganggu pergerakan *talent* atau tidak. Kemudian untuk hasil *fitting* kedua, kostum dan asesoris yang digunakan oleh tokoh Togog yaitu penyelesaian tahap pewarnaan pelengkap kostum, sekaligus pemasangan *LED*. Pemasangan *LED* ini juga meninjau dari gerak *talent* pada saat pementasan.

#### 4. Uji Coba Rias Karakter

Uji coba rias karakter tokoh Togog dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dilakukan sebanyak enam kali. Uji coba rias pertama dilakukan pada hari Kamis, 13 Desember 2018 di Ruang 212 Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY, uji coba rias kedua dilakukan pada hari Minggu, 16 Desember 2018 bertempat di Pendapa Gambirsawit pada saat jadwal *fitting* pertama. Uji coba rias ketiga dilakukan pada hari Senin, 7 Januari 2019 bertempat di Ruang 212 Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Uji coba rias keempat dilakukan pada hari Selasa, 8 Januari 2019 bertempat di Ruang 212 Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Uji coba rias kelima dilakukan

pada hari Kamis, 10 Januari 2019 bertempat di Ruang 212 Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Kemudian, uji coba rias keenam atau uji coba rias terakhir dilakukan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Ruang 212 Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY.

a. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang pertama, yaitu *base makeup* masih kurang *silver*, atau dapat dikatakan *silver* yang digunakan tidak menonjol. *Make up* yang dibuat desain terlalu ramai, sehingga justru bukan seperti karakter Togog, namun seperti badut karena terlalu berwarna-warni dan penuh dengan *glitter*.



Gambar 54. Hasil Uji Coba *Make Up* Pertama  
(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

b. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang kedua, yaitu pengaplikasian *face painting* warna merah diwajah masih terlalu banyak, sehingga terlihat monoton. Pewarnaan pola pada bagian kanan wajah seharusnya tidak menggunakan warna hitam karena membuat riasan jadi terlihat kotor, sehingga perlu dilakukan penggantian menggunakan *face painting* warna biru.



Gambar 55. Hasil Uji Coba *Make Up* Kedua  
(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

c. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang ketiga,yaitu mempertegas lagi warna *silver* pada *base make up*, serta mengoreksi bentuk hidung pada riasan.



Gambar 56. Hasil Uji Coba *Make Up* Ketiga  
(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

- d. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang keempat, yaitu menambah ketegasan pada motif yang diciptakan pada riasan.



Gambar 57. Hasil Uji Coba *Make Up* Keempat  
(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

- e. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang kelima, yaitu memberikan tambahan berupa *glitter* pada uji coba rias karakter sebelumnya yang sudah di validasi dan di *acc* oleh Elok Novita selaku dosen pembimbing.



Gambar 58. Hasil Uji Coba *Make Up* Kelima

(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

f. Hasil uji coba rias karakter tokoh Togog yang keenam, yaitu mematangkan dan mematangkan hasil riasan untuk *grand juri* di keesokan harinya.



Gambar 59. Hasil Uji Coba *Make Up* Keenam  
(Dokumentasi: Felinda Erinoka Sekarwangi, 2019)

##### 5. *Prototype* Tokoh Togog yang Dikembangkan

*Prototype* tokoh Togog dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” merupakan hasil dari *fitting* kostum serta pelengkapnya, asesoris, serta uji coba rias karakter dan penataan rambut sederhana yaitu dengan di cepol, yang menunjukkan hasil sebagai berikut.

Kostum tokoh Togog mengenakan busana berbahan *satin bridal* dengan lengan kiri berlengan panjang berwarna merah yang dipadukan dengan kain lurik motif *kluwung* dengan arah vertikal pada bagian ujung lengan, sementara pada lengan bagian kanan busana tidak berlengan dengan dominasi warna biru, pada bagian perpotongan busana antara warna merah dan biru digunakan renda dengan motif

yang timbul berwarna kuning sebagai pemisah atau jeda diantara dua warna yang digunakan. Kemudian terdapat ikat pinggang yang terbuat dari kain lurik motif *kluwung* ditambahkan dengan kain *satin bridal* berwarna biru dengan tambahan warna kuning yang diberi pengeras kain pada bagian belakang ikat pinggang. Asesoris yang digunakan berupa asesoris pada bagian bahu, selempang, ikat pinggang, kelat bagian kaki, *irah-irahan*, gelang, dan alas kaki yang keseluruhannya berbahan dasar *spons ati*. *Finishing* dari asesoris sendiri menggunakan *pilox* berwarna *silver*, biru, dan kuning. Kemudian, untuk pelengkap kostum yang dikenakan pada tokoh yaitu *subang* yang dikenakan pada telinga tokoh.

Rias karakter tokoh Togog menggunakan rias wajah karakter yang diterapkan menggunakan *face painting*, *Face painting* yang digunakan yaitu warna *silver* digunakan sebagai *base*, kemudian warna biru, merah, dan hitam digunakan sebagai pelengkap pewarnaan. Penataan rambut yang digunakan hanya sederhana, yaitu mencepol rambut naik pada posisi *crown mess*.



Gambar 60. *Prototype Tokoh Togog*  
(Dokumentasi: Ullly Ashidiqi, 2019)

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

*Disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelaran dengan mengusung tema “Hanoman Duta”. Pergelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Pergelaran ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 di *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta, ditujukan untuk civitas akademik UNY dan di luar UNY, siswa SMA/SMK, masyarakat umum,

seniman, dan industri dibidang rias kecantikan. Diselenggarakannya pergelaran ini bertujuan untuk memperkenalkan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik UNY kepada masyarakat, dapat mengembangkan potensi diri agar siap bersaing dalam menghadapi perkembangan di era MEA sebagai penata rias, dan memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa sangat penting menjaga kebudayaan yang ada pada era masa kini.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi: 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pergelaran utama. Berikut pembahasannya.

#### 1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) dilaksanakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Juri yang melakukan penilaian berasal dari tiga bidang yaitu, Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat, Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons, dari instansi dosen Fakultas Bahasa dan Seni UNY, dan Dr. Darmawan Dadijono, dari instansi dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan ISI Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias wajah (*make up* dan tatanan rambut), dan *total look* yaitu keserasian serta keseimbangan antara rias wajah dengan kostum serta karakter yang ditampilkan. Dari

hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 10 kategori pemenang. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi 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 diaraih oleh tokoh Indrajit hasil karya dari Dewi Rahmawati.
- j. *The Best* Kelompok Punokawan 1 diraih oleh tokoh Gareng hasil karya dari Rosita Nadya Utami.

- k. *The Best* Kelompok Punokawan 2 diraih oleh tokoh Petruk hasil karya dari Ersa Villania Ayu Pramudia.
- l. *The Best* Kelompok Punokawan 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 5 hasil karya dari Fitri Maghfiroh.
- q. *The Best* Kelompok Raseksi 2 diraih oleh tokoh Raseksi 2 hasil karya dari Pangesti Rizkiasih.
- r. *The Best* Kelompok Raseksi 3 diraih oleh tokoh Raseksi 3 hasil karya dari Violita Mega Puspitasari.
- s. *The Best* Kelompok Dayang 1 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya dari Lailia Ayu Meirizka.
- t. *The Best* Kelompok Dayang 2 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 6 hasil karya dari Eka Mulyanti.
- u. *The Best* Kelompok Dayang 3 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 2 hasil karya dari Pradaning Iga Imaninda.

v. *The Best* Kelompok Prajurit 1 diraih oleh tokoh Nayaka Panca hasil karya dari Galuh Cahya Andayasar.

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.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Januari 2019 bertempat di Pendapa Gambirsawit. Acara gladi kotor difokuskan pada proses latihan *talent* karena waktu yang digunakan untuk berlatih sudah semakin sedikit.Pada saat gladi kotor kostum serta asesoris sudah di *preparesedemikian* rupa sehingga sudah siap untuk digunakan pada saat pergelaran utama.Kondisi tokoh sudah dalam keadaan siap secara materi dan sudah mendalami karakter yang diperankan dalam pergelaran.*Make up* sudah diujikan beberapa kali kepada *talent* secara langsung sehingga sudah siap.

## 3. Gladi Bersih

Gladi bersih pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” diselenggarakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk lebih mematangkan segala hal yang terkait dalam pergelaran. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu

penyelesaian dekorasi panggung, persiapan segala hal yang dibutuhkan, uji coba latihan *talent*, test *sound* dan *lighting*, serta latihan untuk *MC* dan bintang tamu yang akan mengisi acara di keesokan harinya. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah persiapan akhir sebelum hari pergelaran dilaksanakan. Segala hal yang menyangkut pergelaran sudah harus siap dan selesai dilaksanakan. Pada saat gladi bersih dilaksanakan, kondisi persiapan untuk *make up*, kostum, serta asesoris sudah siap untuk diaplikasikan pada keesokan harinya. *Talent* sudah siap dari segi materi dan pemahaman mengenai karakter tokoh secara maksimal.

#### 4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang diablut dengan unsur teknologi kekinian berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” telah sukses ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh *civitas* akademik UNY serta luar UNY, orang tua mahasiswa, tamu undangan, siswa SMA/SMK, dan masyarakat luas. Pada saat pergelaran utama dilaksanakan, kostum, serta asesoris yang digunakan oleh Togog sangat nyaman digunakan dan tidak terjadi hambatan secara teknis. Kostum, serta asesoris tidak mengganggu pergerakan tokoh pada saat pergelaran berlangsung. *Make up* yang digunakan awet dari sebelum pergelaran hingga setelah pergelaran berlangsung. Selama pergelaran berlangsung

*make up* dapat terlihat jelas pada jarak +/- 5 meter dari panggung, dan *make up* tidak memantul karena *face painting* yang diaplikasikan sudah dibuat *matte* dengan menggunakan bedak bayi.

Total kursi yang tersedia di *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta sebanyak 802 kursi. Tiket pertunjukan yang disediakan sebanyak 650 tiket dan terjual sebanyak 534 tiket dan 126 undangan yang dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Dekan Fakultas Teknik Dr. Widarto, M.Pd., Wakil Dekan 1 Fakultas Teknik Moh. Khairudin, M.T.Ph.D, Wakil Dekan 2 Fakultas Teknik Drs. Agus Santoso, M.Pd., Wakil Dekan 3 Fakultas Teknik Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T., Humas Fakultas Teknik, Sekretaris Jurusan PTBB Sugiyem, M.Pd., Kepala Program Studi PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen PTBB, Tempat Praktik Industri, Organisasi Mahasiswa, pihak Sponsor, Orang tua mahasiswa dan *ticketing*.

Dengan durasi pergelaran 120 menit menampilkan kisah Hanoman yang membantu Ramawijaya dengan pencarinya menjemput Dewi Shinta yang sedang berada dalam penjagaan Rahwana. Hanoman melalui berbagai halangan dan rintangan dalam perjalanannya bertemu Dewi Shinta, namun pada akhirnya ia bisa menemukan Dewi Shinta. Rahwana berusaha membakar Hanoman hidup-hidup, namun Hanoman tidak dapat terbakar justru setiap helai

bulunya yang berjatuhan menjelma menjadi api dan membakar seluruh kerajaan Alengka beserta Rahwana dan pengikutnya.

Tokoh Togog dalam cerita berperan sebagai pembawa pesan kepada Ramawijaya mengenai keberadaan Dewi Shinta yang dicarinya selama ini. Tampilan tokoh Togog pada saat berada diatas panggung cukup menampilkan performa yang baik. Kostum yang digunakan sangat pas dengan tubuh *talent* sehingga nyaman untuk digunakan dan pergerakan pada saat pergelaran berlangsung bisa tetap fleksibel. Kostum, serta asesoris yang digunakan oleh Togog sangat nyaman digunakan dan tidak terjadi hambatan secara teknis terutama terkait *LED*. Kostum, serta asesoris tidak mengganggu pergerakan tokoh pada saat pergelaran berlangsung.

Pada saat tahap pembuatan asesoris, asesoris sudah dibuat sesuai dengan gerakan yang akan dilakukan *talent* pada saat pergelaran agar tidak mengganggu selama pergelaran berlangsung. Area panggung yang digunakan pada saat pementasan merupakan panggung *proscenium* sehingga memungkinkan penonton untuk melihat jelas pergelaran dari berbagai sisi meskipun dengan jarak yang cukup jauh.

*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*. *Make up*

yang digunakan dapat bertahan lama dari sebelum pergelaran hingga setelah pergelaran berlangsung. 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*.

Pesan moral yang dapat diambil dari kisah ini, yaitu teruslah berjuang dan bersikap baik serta adil kepada sesama, karena pada akhirnya kebaikan akan selalu menang.