

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan berisi uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir dari rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, dilengkapi dengan gambar, foto dan uraian pembahasan.

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian)

Bersasarkan proses memahami, mempelajari dan mengkaji cerita Maha Satya Di Bumi Alengka memperoleh hasil analisa yang tepat seperti analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Dengan tujuan menciptakan tokoh Wibisana yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya. Wibisana merupakan salah satu adik raja Alengka yaitu Rahwana. Wibisana merupakan tokoh protagonis yang memiliki perawakan tinggi, tampan seperti manusia pada umumnya berbeda dengan kakanya Rahwana dan Kumbakarna yang bertubuh seperti raksaksa.

Dengan mengambil sumber ide dari tokoh wayang Wibisana dalam cerita ramayana, maka tokoh Wibisana dalam pertunjukan teater tradisi dikembangkan dengan tampilan yang baru. Pengembangan sumber ide dilakukan dengan cara stilisasi dengan menambahkan bentuk yang lebih baik sehingga menciptakan tokoh Wibisana yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya, yaitu dengan merubah penampilan pada kostum, rias wajah serta aksesoris yang digunakan

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

Berdasarkan desain kostum, desain aksesoris serta desain rias wajah yang telah melalui proses analisis karakter dan karakteristik. Maka diperoleh desain kostum, aksesoris serta rias wajah yang memiliki unsur-unsur desain seperti garis, warna, ukuran, tekstur, dan bentuk serta prinsip-prinsip desain seperti harmoni, proporsi, *balance* serta aksen.

1. Desain Kostum

a. Proses

Pembuatan desain kostum tokoh Wibisana dimulai dengan mencari sumber dari beberapa referensi untuk mengetahui karakter dan karakteristik tokoh Wibisana, setelah itu membuat desain kostum yang sesuai dengan karakter maupun karakteristik tokoh, kemudian memvalidasi desain kostum dengan ahli. Setelah divalidasi kemudian ahli merevisi desain yang nantinya akan diperbaiki. Jika desain sudah diperbaiki maka pembuatan kostum dapat dilakukan.

Hasil desain kostum tokoh Wibisana meliputi tiga bagian yaitu bagian rompi, rok serta jubah. Unsur desain yang digunakan pada desain kostum tokoh Wibisana meliputi unsur garis lurus, unsur warna (merah, biru dan emas), unsur ukuran, unsur tekstur serta unsur bentuk. Sedangkan prinsip yang digunakan pada desain kostum tokoh Wibisana yaitu prinsip harmoni, prinsip proporsi, prinsip *balance* serta prinsip aksen.

Proses pembuatan kostum pada tokoh Wibisana menggunakan jenis kain bridal berwarna biru tua dan merah, serta menggunakan kain lurik sebagai unsur tradisional dalam kostum. Alat yang digunakan adalah benang dan jarum jait serta sleretan untuk rompi dan elastis untuk rok. Teknik yang digunakan pada pembuatan kostum tokoh wibisana adalah teknik jait.

b. Hasil dan Pembahasan



Gambar 16. Desain Kostum
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 17. Hasil Kostum
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

Berdasarkan hasil kostum diatas ada bagian-bagian kostum yang tidak sesuai dengan desain yang telah dibuat yaitu pada bagian jubah yang panjangnya hingga bagian kaki namun pada hasil akhir panjang jubah hanya sampai bagian lutut. Serta bagian rompi yang terlalu panjang.

2. Desain Aksesoris

a. Proses

Proses pembuatan aksesoris tokoh Wibisana dimulai dengan mencari sumber ide dari berbagai macam sumber, mendesain aksesoris,

melakukan validasi dengan ahli, merevisi hasil desain, memperbaiki desain sesuai dengan masukan ahli, membuat aksesoris. Dalam pembuatan aksesoris bahan yang digunakan adalah sponati yang berwarna emas, dengan menggunakan manik-manik berwarna biru dan aksesoris tekno dengan menempelkan mur dan besi pada aksesoris. Unsur desain yang digunakan dalam desain aksesoris tokoh Wibisana yaitu unsur warna (emas), unsur garis (lengkung, lurus). Prinsip desain yang digunakan pada desain aksesoris tokoh Wibisana yaitu prinsip keseimbangan, harmoni serta *balance*.

b. Hasil dan Proses

Berikut ini cara membuat aksesoris yang digunakan pada tokoh Wibisana :

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat aksesoris. Seperti sponati, lem fox, cat besi, pilox, gunting, lem tembak.
- 2) Potong sponati sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- 3) Satukan sponati dari bagian satu dengan bagian yang lainnya, menggunakan lem fox.



Gambar 18. Sponati yang Sudah Disatukan
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- 4) Setelah sponati dipotong sesuai desain, cat sponati dengan cat besi.



Gambar 19. Proses Pengecatan Sponati
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- 5) Kemudian sponati diberi warna pilox agar memberi kesan lebih mengkilap.
- 6) Pasang bagian lampu LED pada bagian aksesoris bahu.
- 7) Setelah itu pasang mika putih pada bagian atas lampu LED.



Gambar 20. Desain Aksesoris Bahu
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 21. Hasil Aksesoris Bahu
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)



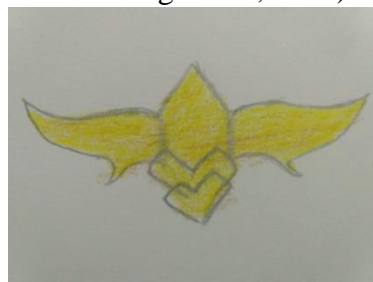
Gambar 22. Desain Tameng Dada
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)

Gambar 23. Hasil Tameng Dada
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)



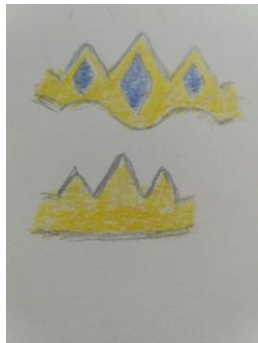
Gambar 24. Desain Aksesoris Tangan
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)

Gambar 25. Hasil Aksesoris Tangan
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 26. Desain Sabuk
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)

Gambar 27. Hasil Sabuk
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 28. Desain Mahkota
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 29. Hasil Mahkota
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

Berdasarkan hasil Asesoris yang telah dibuat sebagian besar sesuai dengan desain yang telah dibuat, hanya saja pada bagian aksesoris bahu susah diaplikasikan pada badan talent karena pada saat melakukan desain aksesoris mahasiswa kurang memikirkan pengaplikasian yang tepat atau sesuai untuk aksesoris bahu.

3. Desain Rias Wajah

Rias wajah karakter yang digunakan adalah rias wajah karakter dengan mengaplikasikan unsur tekno didalamnya. Rias wajah yang diaplikasikan pada talent juga merupakan rias wajah yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Wibisana. Pembuatan janggot dengan memanfaatkan *hair net* sebagai bahan utama yang kemudian ditempelkan dengan menggunakan lem. Penggunaan unsur garis dan warna untuk desain rias wajah bertujuan untuk memberikan efek tegas pada setiap bagian riasan. Sedangkan prinsip yang digunakan dalam desain rias wajah tokoh Wibisana yaitu prinsip keseimbangan, kesatuan, proporsi serta harmoni.

Dengan mencari beberapa referensi *make up* yang tepat untuk *make up* panggung yang memiliki unsur tekno, serta melakukan beberapa kali percobaan agar menghasilkan *make up* tekno yang proporsional untuk diatas panggung, berikut ini cara mengaplikasikan *make up*:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam melakukan *make up*.
- b. Bersihkan wajah talent menggunakan tisu basah



Gambar 30. Pembersihan wajah
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- c. Aplikasikan foundation pada wajah *talent*, *foundation* yang digunakan adalah *foundation cake ultima*.



Gambar 31. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- d. Beri bedak pada wajah talent agar menetapkan posisi *faoundation*.



Gambar 32. Pengaplikasian Bedak
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- e. Shading bagian tulang pipi agar lebih menonjol



Gambar 33. Pengaplikasian *Shading*
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- f. Bentuk alis *talent* lalu pada bagian luar alis gunakan alis berwarna hitam dan pada bagian dalam gunakan *eye shadow* hitam agar alis dapat lebih menonjol.



Gambar 34. Pengaplikasian Alis
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- g. Aplikasikan *eye shadow* coklat dan hitam pada kelopak mata talent agar mata lebih terlihat tajam.



Gambar 35. Pengaplikasian *Eye Shadow*
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- h. Aplikasikan jengot-jengotan yang terbuat dari potongan hair net yang kemudian dilem agar merekat pada kuli talent.



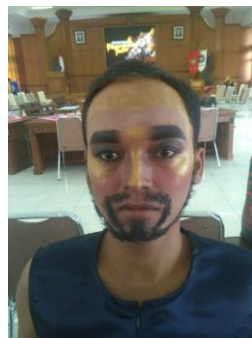
Gambar 35. Pengaplikasian Jenggot
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- i. Aplikasikan *blus on* pada bagian tulang pipi agar riasan terlihat lebih segar.



Gambar 36. Pengaplikasian *Blus On*
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- j. Aplikasian warna emas pada bagian jidat dan bagian sebelah pelipis untuk memberikan kesan tekno pada riasan wajah.



Gambar 37. Pengaplikasian Warna emas
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

Hasil desain pertama pada tokoh Wibisana tidak sesuai dengan hasil, karena terjadi perubahan pada saat melakukan test make up. Perubahan yang dilakukan dengan menambahkan bagian jambang yang semula hanya *eye shadow* menjadi menggunakan *hair net* sebagai pengganti bulu untuk jambang. Dengan alasan penggunaan *hair net* dinilai lebih tepat karna hasilnya yang lebih nyata dari pada menggunakan *eye shadow*.



Gambar 38. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2019)

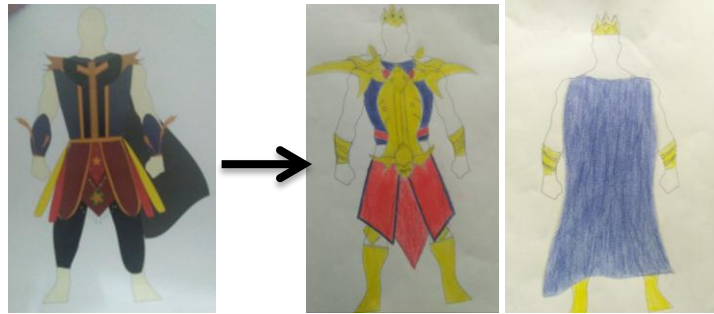
Gambar 39. Hasil Rias Wajah
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

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

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Bapak Afif Ghurub B, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2018 dan 9 Desember 2018 dengan hasil validasi pertama bagian kostum masih sangat sederhana dan tradisional. Selain itu pada validasi pertama mahasiswi harus menambahkan akses teko pada bagian atas kostum serta menambahkan alas kaki.

Validasi ke dua mahasiswi sudah memperbaiki desain sesuai dengan arahan ahli desain dan aksesoris. Pada validasi kedua kostum serta aksesoris menurut ahli sudah memenuhi namun pada bagian rompi sebaiknya hanya separuh badan dan bagian tengah kain lurik lebih dipanjangkan agar tidak sama dengan bagian samping.



Gambar 40. Validasi Desain Kostum Wibisana
(Sumber: Vika Pangestu A, 2016)

2. Validasi Desain Oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah dan *face painting* oleh Ibu Asi Tritanti. Validasi dilakukan pada saat melakukan *test make up* sehingga *desain* yang telah dibuat dapat langsung dipraktikkan pada wajah *talent*. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 16 Desember 2018 hasil validasi tersebut adalah dengan menambahkan kesan tekno pada riasan wajah serta lebih mempertegas garis pada alis.



Gambar 41. Desain Risan Wajah 1
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2018)



Gambar 42. Hasil *Test Make Up* 1
(Sumber: Vika Pangestu A, 2018)

Validasi desain rias wajah yang ke dua memperbaiki *desain* rias sebelumnya dan menambahkan warna hitam pada bagian *eye shadow talent* agar mata lebih dapat menonjol.



Gambar 43. Desain Rias Wajah 2
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2018)

Gambar 44. Hasil Test Make up 2
(Sumber: Vika Pangestu A, 2018)

Hasil dari validasi rias wajah tokoh Wibisana iyalah dengan mengganti jambang yang semula hanya dibentuk dengan menggunakan eye shadow menjadi menggunakan hair net sebagai bahan untuk membuat jambang, serta pengaplikasian warna blus on yang disarankan lebih menonjol lagi.



Gambar 45. Hasil Validasi Rias Wajah
(Sketsa: Vika Pangestu A, 2018)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.

Kostum dibuat oleh penjahit adalah kostum dasar tanpa hiasan dan gaaksesoris dengan arahan *desainer*, membutuhkan waktu 9 hari. Aksesoris dibuat oleh mahasiswa sendiri dengan waktu kurang lebih 30 hari. Biaya yang dikeluarkan untuk membuat kostum sebesar Rp 70.000 sedangkan biaya yang dikeluarkan untuk membuat kostum kurang lebih sebesar Rp 600.000.

4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba rias wajah dan faice panting dilakukan pada (Senin, 17 Desember 2018), (Selasa, 18 Desember 2018), (Rabu, 19 Desember 2018), (Selasa, 8 Januari 2019) dan (Kamis, 10 Januari 2019). Berikut ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan tanggal diatas:

- a. Tanggal 18 Desember 2018 mahasiswi melakukan praktik dengan kosmetik yang sudah dibuat pada hari sebelumnya, pada uji coba rias ini mahasiswi mengubah warna jambang yang semula hijau menjadi hitam, karna pada uji coba sebelumnya jambang kurang menonjol.



Gambar 46. Uji Coba Rias Wajah 1
(Sumber Vika Pangestu A, 2019)

- b. Tanggal 19 Desember 2018 mahasiswi memperbaiki hasil rias wajah dan memberi tambahan warna hitam pada bagian kelopak mata serta lebih memberi kesan tajam pada bagian alis. Masukan untuk uji coba rias ini adalah menambahkan warna emas pada bagian dahi, hidung bagian tengah serta sebelah pelipis.



Gambar 47. Uji Coba Rias Wajah 2
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- c. Tanggal 8 Januari 2019 mahasiswi mempraktikkan masukan yang diperoleh yaitu dengan menambahkan warna emas pada bagian dahi, hidung bagian tengah serta bagian samping pelipis, mahasiswi juga menambahkan warna *blus on* agar tulang pipi lebih menonjol.



Gambar 48. Uji Coba Rias Wajah 3
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

- d. Tanggal 10 Januari 2019 merupakan uji coba *make up* terakhir yang dilakukan sebelum acara grand juri dilaksanakan. Pada uji coba tanggal ini mahasiswi melakukan rias wajah yang sama persis pada uji coba sebelumnya namun pada bagian ini jambang dikoreksi yang semula menggunakan *eye shadow* mengantikanya dengan potongan *hair net* yang kemudian di lem dan disatukan dengan wajah talent.



Gambar 49. Uji Coba Rias Wajah 4
(Sumber: Vika Pangestu A, 2018)

5. Prototype Tokoh Wibisana

Hasil fitting kostum, aksesoris, dan uji coba rias menghasilkan tatanan rias, kostum dan aksesoris yang kurang lebih mendeskripsikan tokoh Wibisana yang memiliki karakter baik serta karakteristik tokoh Wibisana yang memiliki tubuh seperti manusia. Dengan kostum atasan berupa rompi yang berwarna biru, bawahan yang menggunakan rok merah yang dipadupadakan dengan celana yang berwarna hitam, jubah warna biru yang panjangnya hingga lutut. Aksesoris yang menggunakan warna dasar emas dengan hiasan kepala berupa mahkota yang diberi hiasan manik-manik yang berwarna biru. Sepatu tokoh Wibisana yang menggunakan bahan dasar spatu but yang kemudian distilisasi dengan merubah warnanya menjadi warna emas..



Gambar 50. Hasil Kostum dan Aksesoris
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)



Gambar 51. Hasil Rias Wajah
(Sumber: Vika Pangestu A, 2019)

D. Proses, Hasil dan Pembahasan Dessiminate (Penyebarluasan)

Diseminate dilakukan dalam bentuk pagelaran. Dengan mengusung tema tekno dan tradisi. Pagelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi dengan judul Mahasatya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” pagelaran ini diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2018 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini ditunjukan untuk kedua orang tua serta masyarakat dengan tujuan mempromosikan atau menginformasikan prodi Tata Rias dan Kecantikan pada masyarakat.

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Grand juri merupakan kegiatan penilaian oleh ahli yang bertujuan menilai hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian diselenggarakan pada tanggal 12 Januari 2018 bertempat di Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.pd. dari instansi koran Kedaulatan Rakyat bagian Redaksi, ahli rias fantasi diwakili oleh Drs Hadjar pamadhi,

MA.Hons yang merupakan dosen Pendidikan Seni Rupa dari fakultas Bahasa dan Seni, dan pemerhati seni diwakili oleh Dr. Darmawan dadijono yang merupakan dosen Seni Tari dari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias wajah dan total look. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan kemudian memperoleh karya yang terbaik mulai dari posisi tokoh terbaik Raja yaitu, 1 Kumbakarna karya mahasiswi Syarifah Ghiftia, 2 Rahwana karya mahasiswi Fairus Qu Ratu Ayu, 3 Dewi Sinta karya mahasiswi Angela Devika Oviana Sari. Kelompok terbaik Patih yaitu 1 Indrajit karya mahasiswi Dewi Rahmawati, 2 Laksamana karya mahasiswi Ardevi Amelia, 3 Sayempraba karya mahasiswi Widya Sinta Cahya Melani. Kelompok terbaik Punokawan yaitu 1 Togog karya mahasiswi Felinda Erinoka Sekarwangi, 2 Petruk karya mahasiswi Ersa Villania Ayu Pramudia, 3 Gareng karya mahasiswi Rosita Nadya Utami.

Kelompok terbaik Binatang yaitu 1 Sempati karya mahasiswi Larasati Kencana Sari, 2 Sugriwa karya mahasiswi Sri Indra Murni, 3 Anoman karya mahasiswi Whinda Oktaviana. Kelompok terbaik Reseksi yaitu 1 Reseksi tiga karya mahasiswi Violita Mega Puspitasari, 2 Reseksi dua karya mahasiswi Pangesti Riskiasih, 3 Reseksi lima karya mahasiswi Fitri Maghfiroh. Kelompok terbaik Dayang yaitu 1 Dayang cantik dua karya mahasiswi Pradaning Iga Imaninda, 2 Dayang cantik enam karya mahasiswi Eka Mulyanti, 3 Dayang cantik empat karya mahasiswi Lailia

Ayu Meriska. Kelompok terbaik Prajurit yaitu 1 Nayaka Catur karya mahasiswi Mira Riska Fitria, 2 Nayaka Eka karya mahasiswi Aprilia Risti, 3 Nayaka Panca karya mahasiswi Galuh Cahya Andayasari.

2. Galadi Kotor

Galadi kotor dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Desember 2018 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Galadi kotor mengfokuskan pada penampilan talen dan para pengrawit agar terjadi keserasian diantara keduanya. Kegiatan yang dilakukan pada saat galadi kotor ialah latihan untuk memantapkan kembali adegan yang telah dilatih selama beberapa minggu.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih merupakan acara latihan sebelum pagelaran, gladi bersih dilaksanakan pada hari Jum'at, 25 Januari 2019 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta, dengan dilaksanakannya gladi bersih ini memiliki tujuan agar memperjelas kembali rangkaian acara yang akan dilaksanakan pada hari acara berlangsung sehingga para talen dan peserta mengetahui acara tersebut dalam bentuk real.

4. Pagelaran Utama

Mahasatya Di Bumi Alengka "Hanoman Duta" merupakan judul dari pagelaran Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2016 yang dikemas dalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi yang ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2016 bertempat di taman Budaya Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh 534 tiket yang terjual habis untuk prisale satu dan dua serta tiket *on the spot* terjual sebanyak 50 tiket habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan pagelaran ini adalah para pejabat Universitas seperti rektor, dekan, wakil dekan, juri, sutradara, konsultan desain, ketua prodi busana, ketua prodi boga, seluruh dosen rias, orang tua mahasiswi serta masyarakat umum. Pagelaran dengan durasi kurang lebih 5 jam menampilkan kisah seekor kera yang bernama Hanoman yang diutus menjadi seorang duta oleh Rama untuk membawa kembali Sinta pulang karena telah diculik oleh Rahwana. Pesanmoral yang terkandung dalam cerita ini adalah jiwa pantang menyerah seorang Hanoman dalam menghadapi rintangan yang ia peroleh selama perjalanan menuju Alangka serta kesetiaan seorang Dewi Sinta terhadap pasangannya yaitu Rama.