

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan untuk pembahasan pada bagian ini menggunakan metode *stilisasi*. Metode stilisasi ini terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pendefinisian) ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek. Aspek yang akan dianalisis pada tahap ini adalah:

1. Analisis Cerita

Prabu Rama akhirnya memerintahkan kepada Anoman untuk melakukan perjalanan kenegeri Alengka. Hal ini dilakukan oleh Prabu Rama mengingat berita yang simpang siur tentang keberadaan Dewi Sinta. Pertimbangan itu diambil karena Anoman memiliki kesaktian yang cukup tinggi. Sehingga apabila menghadapi musuh yang ditemuinya nanti dalam perjalanan, akan dapat diselesaikan dengan baik. Terlebih Anoman dapat terbang keangkasa, sehingga Prabu Rama dapat memperkirakan, perjalanan Anoman akan lebih cepat dari pada para senapati lainnya. yang lewat daratan. Apalagi perjalanan ini akan melewati samudera, dan merupakan tugas pertama menuju Alengka.

Anoman berpamitan kepada Prabu Rama, untuk segera melaksanakan tugas. Namun kemudian datanglah Anggada menghadap Prabu Rama. Anggada adalah putra Subali dengan Dewi Tara. Anggada

minta Prabu Rama untuk membatalkan niatnya untuk mengutus Anoman ke Alengka. Akhirnya Anoman dan Anggada berkelahi memperebutkan tugas ke Alangka. Prabu Rama melerai keduanya agar tidak berkelahi.

Keduanya didudukkan bersama. Prabu Rama menguji kelebihan masing-masing. Prabu Rama menanyakan pada Anoman berapa lama waktu perjalanan yang ditempuh dalam melakukan tugas. Anoman menyanggupi 10 hari. Diperkirakan oleh Anoman, Kerajaan Alengka jauh letaknya, disamping itu ada kemungkinan dalam perjalanan nanti akan menghadapi mata-mata Prabu Dasamuka, yang pasti akan menghambat perjalanan berikutnya. Sedangkan Anggada menyanggupi 7 hari. Kemudian keduanya tawar menawar. Anoman menyanggupi 5 hari perjalanan menuju Alengka. Anggada tidak mau mengalah, ia menyanggupi 3 hari perjalanan menuju Alengka. Anoman akhirnya menyanggupi 1 hari. Kemudian Prabu Rama menunjuk Anoman untuk berangkat ke Alengka. Perjalanannya menuju Alengka disertai Para Punakawan, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

a. Analisis Karakter

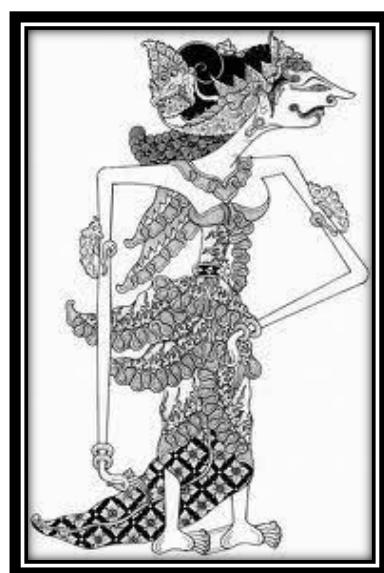
Tokoh Yaksa Catur dalam cerita Hanoman Duta adalah tokoh yang memiliki watak kejam dan senang mencelakakan orang lain yang menjadi salah satu dayang dari Dewi Sayempraba di Negara Alengka.

b. Analisis Karakteristik

Tokoh Yaksa Catur adalah seorang dayang dikerajaan Alengka atau pengikut Dewi Sayempraba. Ia sesosok raseksi atau raksasa perempuan. Tetapi ia berwajah cantik, berpenampilan halus, dan sopan ketika dihadapan orang yang disukainya. Ia berubah menjadi raseksi ketika bertemu dengan musuhnya.

3. Analisis Sumber Ide

Dalam teater tradisi Hanoman Duta terdapat tokoh Yaksa Catur yang menjadi seorang dayang dari Dewi Sayempraba di Alengka. Tokoh ini memiliki watak yang kejam dan senang mencelakakan orang lain. Yaksa Catur dapat merubah wujudnya ketika bertemu oleh orang yang ia sukai atau ia cintainya. Tokoh ini tercermin pada tokoh Dewi Sayempraba.



Gambar 1. Wayang Dewi Sayempraba
(Sumber: Kaki langit Kencana, 2010)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Dari sumber ide yang dapat diperoleh, ada beberapa hal yang harus dikembangkan dari tokoh Dewi Sayempraba. Dengan mengembangkan tampilan kostum dan riasannya agar tercipta seorang tokoh yang memiliki watak kejam sehingga karakteristik tokoh lebih tersampaikan.

Tokoh Yaksa Catur dikembangkan dengan menggunakan *stilisasi* sumber ide. Pengembangan sumber ide ini digunakan sebagai pengubahan bentuk sehingga tak terlihat lagi atau jauh dari bentuk aslinya pada karakteristik tokoh. Pengembangan sumber ide diperkuat dengan penerapan pada kostum, aksesoris, *LED* dan *make up* yang digunakan oleh Yaksa Catur.

Kostum Yaksa Catur di desain menggunakan perpaduan warna berupa warna merah yang melambangkan kekuatan, kesombongan, peperangan dan enerjik, hitam yang berarti dramatis, berkelas, kegelapan dan kekuatan, warna tembaga berarti penguatan. Berikut adalah tabel bagian-bagian kostum dan aksesoris yang dikenakan oleh wayang Dewi Sayempraba :

Bagian Kostum dan Aksesoris	Asli	Stilisasi
Wayang Dewi Sayempraba	Yaksa Catur	
<i>Jamang</i>	✓	-
<i>Sumping Surengpati</i>	✓	✓
<i>Gelung Gondel</i>	✓	-
<i>Kelat Bahu Nagamangsa</i>	✓	-
<i>Kalung</i>	✓	✓

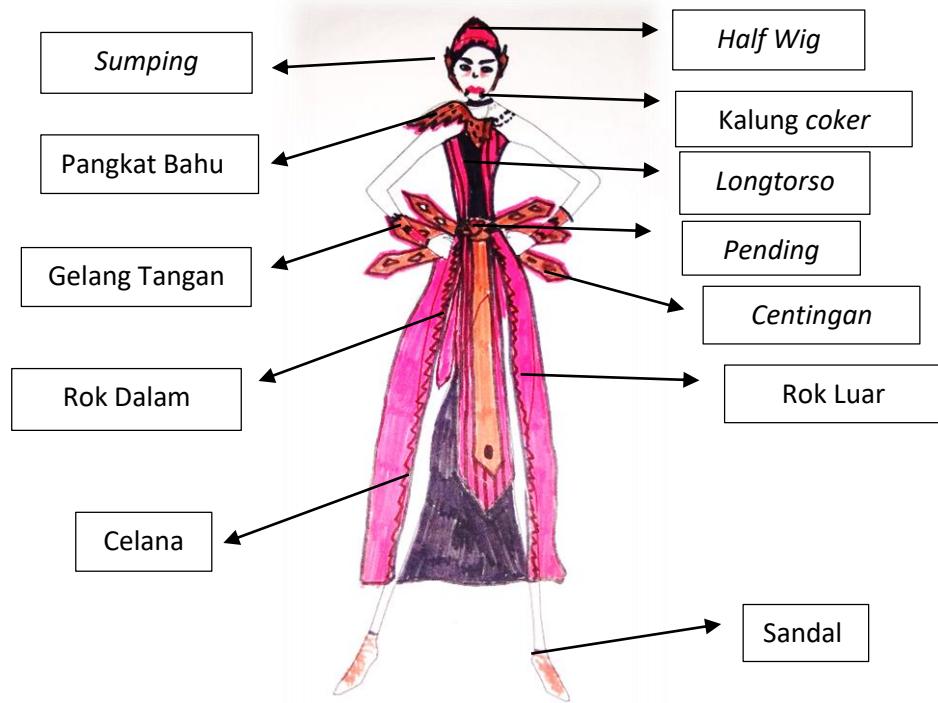
Pangkat Bahu	✓	✓
Gelang	✓	✓
Pamekan/longtorso	✓	✓
Pending	✓	✓
Centingan dodot	✓	-
Kain Dodot	✓	-
Kain Jarik	✓	-
Alas Kaki	-	✓
Gelang Kaki	-	-
Kuku Panjang	✓	✓

B. Design (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap ini berupa konsep yang mengacu pada desain kostum dan aksesoris, desain rias wajah dan desain pagelaran. Konsep pada metode pengembangan ini mengacu kepada pengembangan sumber ide serta penerapan unsur dan prinsip desain.

1. Desain Kostum

Kostum yang dikenakan oleh Yaksa Catur terdiri dari longtorso, celana dan aksesoris lainnya. Desain kostum dan aksesoris tokoh Yaksa Catur dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Yaksa Catur. Desain dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan tokoh agar mudah bergerak, tidak berat, tidak panas, dan mudah dikenakan.



Gambar 2. Desain Tampilan Keseluruhan Yaksa Catur
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Kostum yang digunakan oleh Yaksa Catur menggunakan *longtorso* yang didesain dengan kain lurik berwarna merah dan hitam yang menerapkan desain berupa garis dan warna. Unsur garis pada desain kostum *longtorso* dengan motif lurik mbang mawar. Garis lurus pada *longtorso* memiliki sifat kaku dan keras. Sifat tersebut menunjang untuk diterapkan pada tokoh Yaksa Catur yang memiliki karakter antagonis. Unsur warna dan arah yang diterapkan pada *longtorso* dipilih karena sesuai dengan filosofi warna merah dan hitam yang melambangkan kesombongan, dan ambisius, kekuatan dan kemarahan. Unsur arah pada *longtorso* untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh Yaksa Catur.

Warna dan arah tersebut menunjang karakter tokoh Yaksa Catur yang kejam. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan dan harmoni tersebut dapat dilihat pada *longtorso* yang dikenakan tokoh Yaksa Catur.



Gambar 3. *Longtorso* Wayang Asli dan Desain *Longtorso Stilisasi*
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Unsur desain pada bagian sabuk Yaksa Catur adalah warna merah, hitam dan tembaga yang sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh Yaksa Catur. Pada bagian sabuk juga menggunakan unsur garis lurus yang memiliki makna kaku, terdapat juga prinsip desain harmonisasi warna yang sesuai dengan karakter dan karakteristik Yaksa Catur. Dan juga terdapat prinsip asimetris yang dapat dilihat pada desain sabuk bagian depan dan belakang.



Gambar 4. Pending dan Desain *Stilisasi* Pending

(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

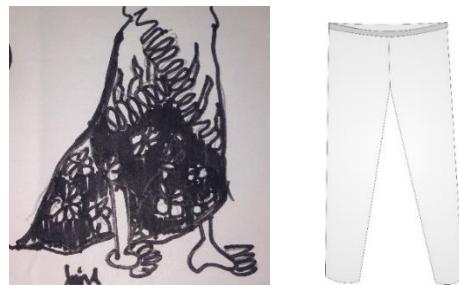
Unsur desain yang digunakan pada centingan Yaksa Catur adalah unsur warna merah yang memiliki makna kemarahan, pada bagian ini menggunakan unsur bentuk geometris yang bermakna dinamis, aksi dan agresi. Prinsip desain centingan yang digunakan Yaksa Catur adalah keseimbangan, dilihat pada bagian desain *stilisasi centingan*.



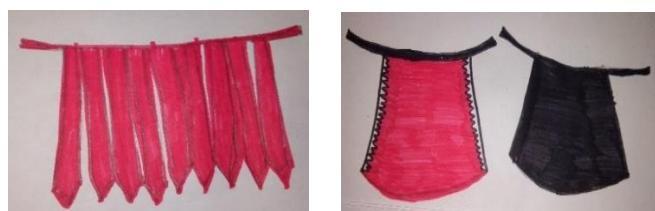
Gambar 5. Centingan Wayang dan Desain Stilisasi Centingan
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Unsur desain yang digunakan pada rok bagian dalam Yaksa Catur adalah unsur warna merah yang memiliki makna kemarahan, pada bagian ini menggunakan unsur bentuk geometris yang bermakna dinamis, aksi dan agresi. Prinsip desain rok yang digunakan Yaksa Catur adalah harmoni dan kesatuan, dilihat pada bagian rok bagian dalam dan pada bagian luar.

Unsur desain yang digunakan pada celana Yaksa Catur adalah unsur warna. Bagian celana Yaksa Catur terdapat warna silver atau perak yang memiliki makna *maskulin* dan *feminine*. Perak memiliki karakter fleksibel seperti emosional dan misterius. Prinsip desain yang digunakan pada celana adalah keseimbangan simetris

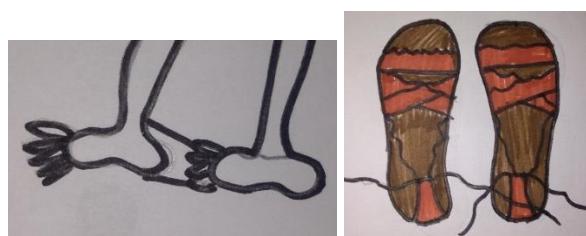


Gambar 6. Jarik Wayang dan Desain Celana
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)



Gambar 7. Desain Rok dalam, dan Rok Luar
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Unsur desain yang digunakan pada sandal Yaksa Catur adalah unsur warna dan arah. pada bagian sandal Yaksa Catur terdapat warna tembaga yang memiliki makna kekuatan yang diadopsi dari campuran warna hitam, merah dan emas. Kemudian untuk unsur arah pada bagian selop sandal dan tali sandal Yaksa catur yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Prinsip desain yang digunakan pada sandal adalah simetris yang dibuat seimbang antara kaki kanan dan kiri.



Gambar 8. Wayang Tanpa alas kaki dan Desain Sandal
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

2. Desain Aksesori

Aksesori yang digunakan pada tokoh Yaksa Catur antara lain adalah *sumping*, kalung, dan *kelat bahu*. Desain yang dibuat pada bagian *sumping* telinga dengan menerapkan unsur desain bentuk dan warna. Unsur bentuk pada desain *sumping* menggunakan unsur bentuk dekoratif karena menggunakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk aslinya melalui proses *stilisasi* yang masih ada ciri bentuk aslinya. Prinsip desain yang diterapkan pada *sumping* adalah proporsi, simetris dan keseimbangan, prinsip ini diterapkan pada bagian susunan *sumping* yang dibuat dan ditempelkan secara rapi dan ditambahkan permata-permata yang ditempelkan sehingga menambah nilai estetika pada bagian *sumping* dan prinsip simetris ditunjukkan pada pemasangan *sumping* di telinga kanan dan kiri.



Gambar 9. *Sumping* Pada Wayang dan Desain *Sumping*
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Desain kalung yang dibuat menggunakan unsur bentuk dan warna. Kalung ini di desain menggunakan unsur bentuk geometris yang teratur dengan desain yang terbarukan. Unsur warna yang terdapat pada desain kalung Yaksa Catur adalah hitam yang bermakna kuat dan enerjik.



Gambar 10. Kalung Wayang dan Desain Kalung *Stilisasi*
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Unsur desain Pangkat bahu pada toko Yaksa Catur menggunakan unsur warna. Unsur warna yang digunakan pada bagian pangkat bahu menggunakan warna merah dan tembaga dengan *ornament* berwarna merah. Prinsip desain pangkat bahu ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris karena antara lengan bahu kanan dan kiri berbeda atau tidak seimbang. Prinsip tersebut melambangkan sifat Yaksa Catur yang berubah-ubah.



Gambar 11. Pangkat Bahu Wayang dan Desain Pangkat Bahu
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Desain gelang tangan yang akan dikenakan oleh Yaksa Catur menggunakan unsur bentuk dan warna. Gelang tangan ini menggunakan unsur warna tembaga dan merah. Menggunakan unsur bentuk naturalisasi karena menggunakan ntuk alami dari api yang memiliki sifat emosional, egois dan tidak suka diatur. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris karena pada kedua gelang tangan yang digunakan dan ditambahkan lampu *LED* yang di pasang simetris.



Gambar 12. Gelang Wayang dan Desain *Stilisasi* Gelang Tangan
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

3. Desain Tata Rias Karakter

Konsep desain tata rias wajah yang digunakan pada tokoh Yaksa Catur menggunakan tata rias wajah karakter. Tata rias karakter merupakan tata rias yang menghendaki perubahan yang menggambarkan bangsa, sifat atau rupa wajah mukanya sesuai dengan karakter tokoh Yaksa Catur.

Pembuatan desain tata rias wajah dengan menerapkan prinsip dan unsur desain merupakan tahapan yang sangat menentukan keindahan serta fungsi dari tata rias karakter yang mendukung tokoh Yaksa catur. Prinsip desain yang digunakan pada tata rias Yaksa Catur adalah prinsip harmonisasi. Prinsip kesatuan diterapkan pada riasan wajah yang didasari merah, menaikan alis dan memberikan gigi taring dengan menggunakan kosmetik tinting untuk menunjukkan sifat dari tokoh Yaksa Catur. Unsur warna yang diterapkan pada tata rias karakter Yaksa Catur adalah warna merah yang memiliki makna kesombongan, dan kemarahan.

Desain alis ini memiliki unsur desain bentuk dekoratif yang di *stilisasi* dari jenis mata tokoh wayang yaitu mata *Tholongan* Raksasa.

Desain alis yang dibuat naik ke atas, tajam dan hitam untuk memunculkan sifat Yaksa Catur yang sangat kejam dan jahat. Prinsip desain yang digunakan pada desain alis Yaksa Catur adalah keseimbangan simetris yang terlihat pada bagian desain alis kanan dan kiri yang dibuat seimbang.



Gambar 13 . Alis *Tholongan* Raksasa dan Desain Alis Yaksa Catur
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Desain bagian mata menggunakan unsur desain bentuk dekoratif dari mata tokoh wayang yaitu desain Mata *Tholongan* Raksasa. Desain unsur warna merah yang di gradasi dengan warna hitam pada kelopak matanya, pada bagian bawah diberikan warna hitam untuk mempertajam mata dan sedikit warna merah pada bagian bawah warna hitam untuk efek mata marah yang menunjukkan sifat Yaksa Catur. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris yang dapat dilihat pada desain mata kanan dan kiri yang dibuat simetris.



Gambar 14. Mata Wayang *Tholongan* Raksasa dan Desain *Stilisasi Riasan Mata* Yaksa Catur
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

Desain pada bagian bibir Yaksa Catur menggunakan unsur bentuk dekoratif dari bentuk mulut wayang yaitu jenis mulut *Gusen Prengesan Bertaring Tunggal*. Dan dengan unsur warna merah yang bermakna

emosional, kemarahan dan ambisi. Bagian mulut menggunakan prinsip keseimbangan pada bagian desain taring pada bagian bibir atau mulut Yaksa Catur yang sama.



Gambar 15. Gambar *Gusen Prengesan* dan Desain Stilisasi Bibir Yaksa Catur
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

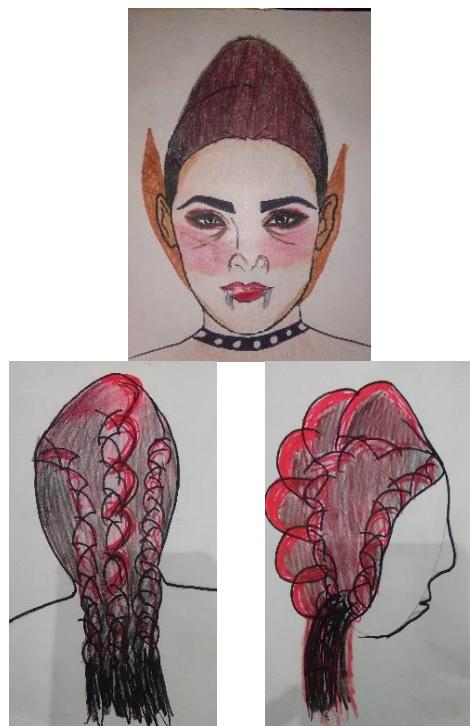
Desain keseluruhan tata rias karakter Yaksa Catur menggunakan unsur warna merah, warna hitam dan warna coklat yang sesuai dengan sifat dan karakter tokoh Yaksa Catur. Prinsip desain yang digunakan merupakan prinsip desain keseimbangan dan harmonisasi warna. Desain yang dibuat simetris antara wajah bagian kanan dan kirinya.



Gambar 16. Desain Rias Wajah Karakter
(Sketsa : Listra Arum P, 2018)

4. Desain Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan oleh Yaksa Catur *stilisasi* dari gelung wayang Dewi Sayempraba dan menggunakan unsur desain bentuk dan warna. Pada bagian rambut diberikan warna merah yang bermakna kemarahan. Unsur bentuk pada rambut Yaksa catur adalah unsur bentuk dekoratif. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan rambut ini adalah dengan prinsip kesatuan. Penataan rambut Yaksa Catur menggunakan penataan rambut *back mess*. Prinsip ini dapat dilihat pada bagian antara rambut asli dengan rambut palsu yang terdapat pada desain penataan rambut Yaksa Catur.



Gambar 17. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

5. Desain Kuku Palsu (*Nail Art*)

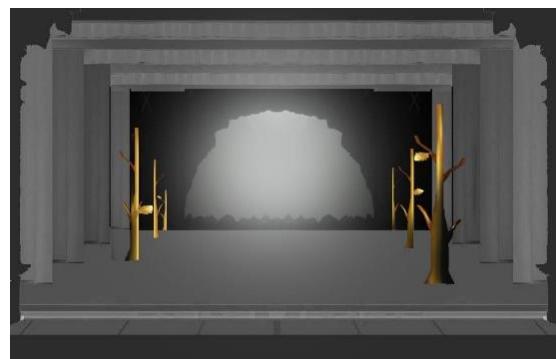
Desain *nail art* atau kuku palsu yang akan digunakan oleh Yaksa Catur menggunakan unsur desain warna dan bentuk dengan *stilisasi* dari bentuk dudu raseksa pada wayang. Warna yang digunakan adalah merah dengan ukiran warna hitam dan bentuk kuku runcing, karena untuk menunjang karakter dan karakteristik tokoh Yaksa Catur.



Gambar 18. Kuku Wayang dan Desain Stilisasi Kuku Dengan *Nail Art*
(Sketsa: Listra Arum P, 2018)

6. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pagelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka berbeda dengan teater tradisi pada umumnya. Teater tradisi ini di desain menggunakan kostum, riasan dan instrument musik yang sudah di kembangkan dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

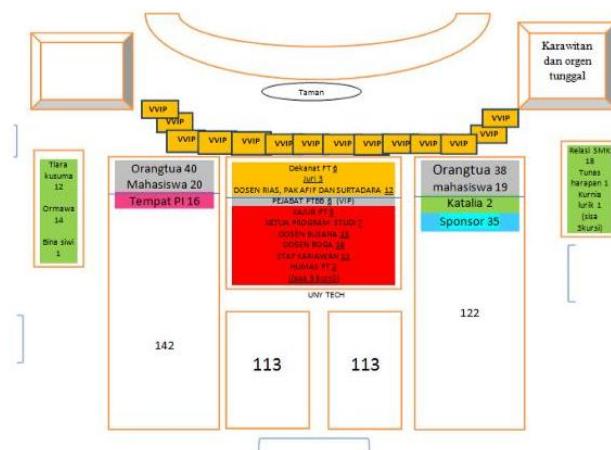


Gambar 19. Desain Panggung Depan
 (Sumber : Agus Leyloor, 2019)



Gambar 20. Desain Belakang Panggung
 (Sumber : Agus Leyloor, 2019)

Konsep rancangan panggung menggunakan konsep panggung *Proscenium*. Menggunakan properti berbentuk batang-batang pohon. Kemudian menggunakan tampilan suasana yang berbeda-beda menggunakan *LCD*, seperti dihutan, dikerajaan, dan lain sebagainya. Dalam penggunaan *lighting* disesuaikan dengan kebutuhan suasana panggung dan mendramatisir suasana pada saat pertunjukan berlangsung. Tatapan musik dengan menggunakan musik *aransemen* dan *live gamelan*.

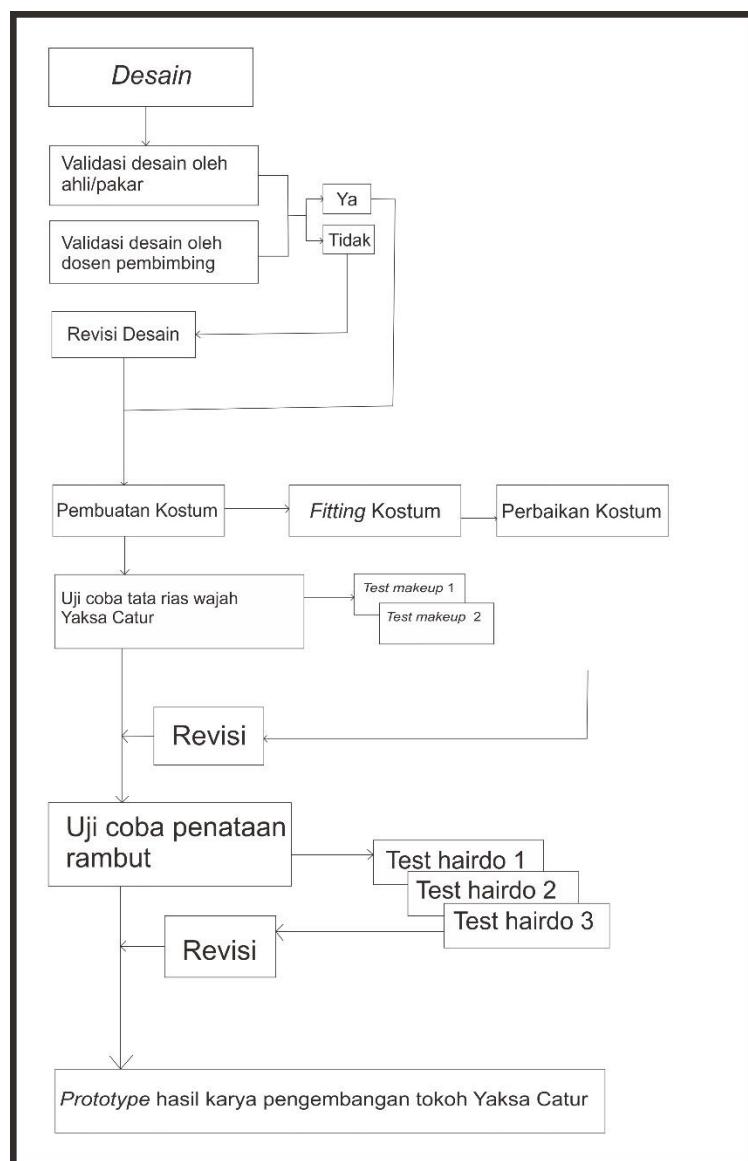


Gambar 21 . Desain Layout Penonton

(Sumber : Sie Acara, 2019)

Layout penonton di plotkan sesuai desain yang dibuat oleh sie acara dengan menyesuaikan tatanan kursi yang sudah ada di gedung. Dan ditambahkan kursi *portable* pada bagian depan panggung untuk digunakan tamu jajaran tinggi Universitas Negeri Yogyakarta.

C. *Develop* (Pengembangan)



Gambar 22. Alur *Develop*

(Sumber: Listra Arum P, 2019)

Metode pengembangan dalam tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan karya dalam wujud tokoh Yaksa Catur dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka dengan pembangunan melalui langkah validasi. Validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi, validasi tata rias karakter diikuti dengan revisi.

Desain kostum dan aksesoris serta tata rias karakter yang dibuat untuk tokoh Yaksa Catur dibuat sesuai dengan sumber ide yaitu Dewi Sayempraba. Kemudian kostum juga dibuat sesuai ukuran badan *talent*. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahapan yang menentukan keindahan karya serta terwujudnya sebuah satu kesatuan antara kostum, aksesoris dan tata rias karakter yang mendukung tokoh Yaksa Catur.

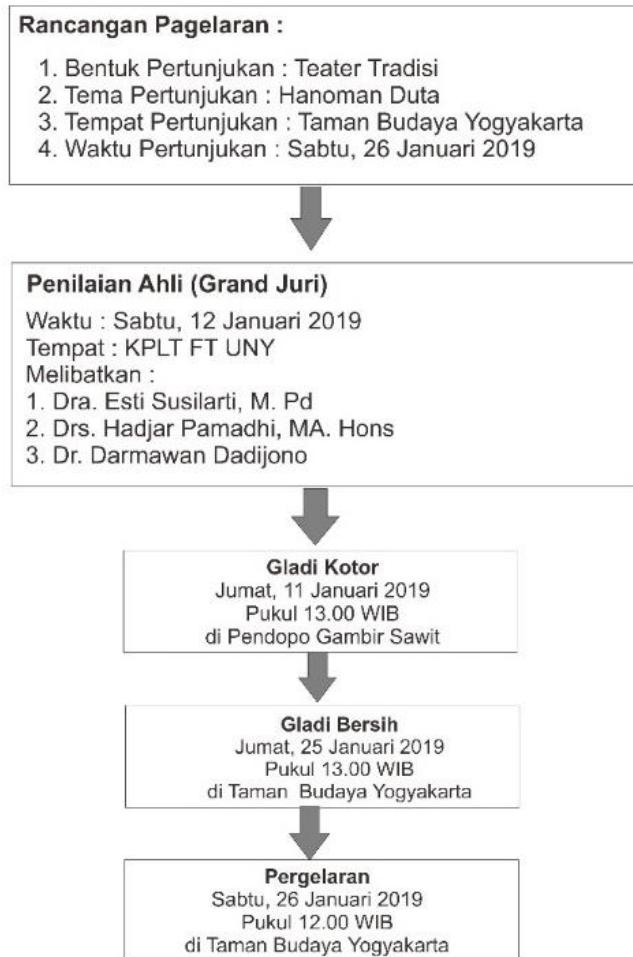
Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar dan dosen pembimbing pada tanggal 3-9 Desember 2019. Jika desain sudah disetujui oleh Ahli dan Dosen pembimbing akan dilanjutkan pembuatan kostum. Setelah kostum sudah jadi, dilanjutkan dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 16 Desember 2018 dan 10 Januari 2019. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran tubuh *talent*. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum diperbaiki kembali atau ditambahi kembali.

Tahapan selanjutnya adalah validasi tata rias karakter. Validasi atau *test make up* dilakukan beberapa kali. Setelah validasi *make up* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype*

tokoh yaitu hasil validasi dari *make up* hingga kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan oleh Yaksa Catur pada pagelaran utama tanggal 26 Januari 2019.

D. Disseminate (Penyebaran)

Disseminate dilakukan dengan mengadakan teater tradisi dengan tema Hanoman Duta dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka. Sebelum pagelaran dilaksanakan, maka dilaksanakan terlebih dahulu *Grand juri* (Penilaian oleh Ahli), gladi kotor, gladi bersih dan pagelaran utama.



Gambar 23. Alur *Disseminate*
(Sumber: Listra Arum P, 2019)

1. *Grand Juri (Penilaian Para Ahli)*

Sebelum dilaksanakannya acara pagelaran, dilaksanakan *Grand juri*.

Grand juri adalah kegiatan penilaian hasil karya mahasiswa sebelum ditampilkan pada pagelaran utama. *Grand juri* dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 di Gedung KPLT lantai 3, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *Grand juri* akan melibatkan 3 juri dalam bidangnya masing-masing, yaitu Dra. Esti Susilarti, M. Pd., Dr. Darmawan Dadijono, Dr. Hajar Pamadhi, M.A. Hons. Dan bersamaan dengan *Grand juri* akan dilaksanakan juga foto untuk booklet.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019, gladi kotor dilaksanakan di Pendopo Gambir Sawit. Gladi kotor dilaksanakan untuk latihan *talent* saat pementasan dengan mengenakan kostum tokoh.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum acara puncak . gladi bersih dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Kegiatan ini diadakan untuk memastikan bahwa kostum yang dikenakan tidak mengganggu *koreografi* tokoh tersebut saat teater.

4. Pergelaran Utama

Pagelaran utama akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta. Tema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka. Dihadiri oleh 500 orang lebih penonton.

